GAME PLAY






GAME PLAY
PIKMIN
Nice To Meet You!
Nintendo®
GAMING 24:7™

TREMBLEZ ! LE TEST DE HUIT PAGES D'ETERNAL DARKNESS : SANITY'S REQUIEM

GAME PLAY 128

N°6 - Mi-juillet - Août 2002

PREVIEWS

MX Superfly, Beach Spikers, Tony Hawk's Pro Skater 4, Star Wars : The Clone Wars, Animal Crossing, Spyro 2 : Season of Flame, Wrestlemania X8....

EN TEST

Bomberman Generation, James Bond 007 : Espion pour Cible, Lost Kingdoms, V-Rally 3 Advance, Castlevania : Concerto of Midnight Sun, 18 Wheeler American Pro Trucker, Maniac Racers...

SOULCALIBUR 2

Les dernièrres images !

CONSOLES STORY
DUEL DE LEGENDE

La NES de NINTENDO vs Master System de SEGA

TOM 690 CFP - Suisse 9,5 FS - Canada 8,95 $ Prix en Euro : Belgique 6,2 - DOM : 6,40 - Luxembourg 5,95
L 18335 - 6 - F: 5,40 € - RD
Groupe fjm Communication & Publications











Publié par FJM Communication et Publications
3, ter rue d'Arsonval 75015 Paris
Téléphone : 01 40 64 06 60
Fax : 01 40 64 06 59
www.fjmpublications.com

Principaux actionnaires :
JEAN-MARC CHEMLA & FRANCK CHEMLA

DIRECTION :
Directeur général & artistique :
FRANCK CHEMLA
Directeur administratif, financier et de publication :
JEAN-MARC CHEMLA
Directeur du développement international :
OLIVIER DORCHE
Directeur des rédaction : GEORGES GROUARD
1er rédacteur graphiste : PASCAL DUCREY
Responsable du personnel et comptabilité :
LAURENCE HELLAL
Attachée de presse & relations éditeurs :
SOPHIE GUEZ TEL: 01 43 22 63 77
Directeur commercial :
LAURENT AMAR TEL : 01 43 22 63 42
Chef de publicité : NICOLAS COUPEZ

Abonnement et anciens numéros :
Tel : 01 43 22 00 35

Correction : ISABELLE BRIQUET, TREMEUR COUIX, ANNE-CLAIRE GOYET, VINCENT JAMIN, OLIVIA LERICHE, MARION WEILSPACH

RÉDACTION :
Rédacteur en chef : JULIEN BOUVET (S.O.A.P.)
Rédacteurs/pigistes : SYLLA, DOC, FAB, JUL, SYKO, PEANUT

Conception Graphique : FRANCK CHEMLA
Maquette : PA MING CHIU, WILFRID DESACHY
Infographiste : WILLIAM RAVIN
Stagiaires : SAMY GHOUMANE, KEVIN MARRY, JUNIOR A. FYLLA, HELÈNE BACHELART

Responsable du service Multimédia et Internet :
OLIVIER DORCHE

RIVADENEYRA (ESPAGNE, MADRID)
Distribution : MESSAGERIES LYONNAISES DE PRESSE

ISSN : en cours
Commission paritaire : en cours
Dépôt légal : À PARUTION

Groupe fjm Communication & Publications

LES EDITIONS FJM COMMUNICATION ET PUBLICATIONS

FJM PUBLICATIONS EDITE D'AUTRES MAGAZINES EN ALLEMAGNE, ESPAGNE, ANGLETERRE, ITALIE ET POLOGNE

Doa sensei Jay ! Eh oui, Jay a laissé le gouvernail de Gameplay 128 à ses lieutenants de vaisseau. Ayant rejoint le côté obscur de la Force, comme vous l'expliquera également Sylla dans la page qui suit, il s'apprête à jouer le rôle d'un seigneur Sith dans le prochain épisode de la saga Star Wars. Plus sérieusement, il vient de s'investir dans de nouveaux magazines, pour le plus grand plaisir des lecteurs que nous sommes. Toutefois, soyez rassurés, il gardera toujours un œil sur la revue. En ce qui concerne ce numéro, ce fut un véritable baptême du feu ! Si le précédent mag était celui des effets d'annonce - avec la présentation de nombreux futurs hits lors du salon de l'E3 - et si le prochain sera celui des méga tests - avec, entre autres, Super Mario Sunshine et Turok Evolution -, celui-ci aurait dû refléter la pauvreté en termes de sorties du mois de juin. Oui, mais voilà, nous nous sommes démenés afin de vous proposer un Gameplay 128 digne de ce nom. Jugez plutôt, les tests des excellents Castlevania : Concerto of Midnight Sun et V-Rally 3 en ce qui concerne les portables et ceux de Bomberman Generation et James Bond 007 : Espion pour Cible au rayon 128 bits. Cela aurait été déjà pas mal, mais nous avons en plus tenu à vous présenter une grosse bombe, en exclusivité. Storyboard chamboulé, bouclage repoussé et au final un test de 8 pages par Sylla du sombrissime mais néanmoins dantesque Eternal Darkness : Sanity's Requiem. Ou comment Nintendo va démontrer à la face du monde qu'ils peuvent et qu'ils savent faire peur, très très peur. Certes, il s'agit d'un jeu violent qui sera probablement réservé au public adolescent lors de sa sortie en France, mais nous ne pouvions et ne devions passer à côté d'un tel événement. Les lecteurs de Gameplay 128 doivent être pleinement informés ! Je conseille néanmoins aux âmes sensibles et aux plus jeunes d'entre vous de ne pas s'attarder sur ce test. Pour le reste, vous aurez droit à une avalanche de previews dont les très attendus Tony Hawk's Pro Skater 4, Beach Spikers, Yoshi's Island, Rayman 3... ainsi qu'au premier dossier consacré à l'histoire des consoles avec ce mois-ci les cultissimes NES et Master System. Enfin, deux nouvelles rubriques, Other Screens et Goodies, vous seront présentées par Doc. Sur ce, toute l'équipe de Gameplay 128 vous souhaite une bonne lecture et surtout d'excellentes vacances. Eclatez-vous bien et rendez-vous à la rentrée pour un numéro atomique. Ja !

S.O.A.P.

Le visuel de couverture est propriété exclusive de Nintendo

Sommaire

Pour savoir où aller !



Le courrier

Mes chers amis, l'heure est grave. Le maître Jedi est en effet passé du côté obscur de la force, m'abandonnant ici alors que ma formation n'est pas encore terminée. Jay a rejoint à jamais l'étoile noire des RPGs. Une minute de silence me semble nécessaire. Matérialisons-la par un passage à la ligne.

Voilà. Comme vous l'avez appris en lisant l'édito de la page précédente, c'est donc à mon aîné S.O.A.P. que revient la gestion de ce glorieux magazine. Ne vous en faites pas malgré tout, en bon directeur des rédactions qu'il est, Jay gardera toujours un œil attentif sur Gameplay 128. Rien que pour lire mon futur test de Starfox Adventures : il est persuadé que celui-ci ne vaudra pas son test dans Gameplay RPG. Nous verrons bien. Quoi qu'il en soit, nous allons tout faire, S.O.A.P. et moi, pour toujours vous proposer un magazine de qualité sur un univers que nous apprécions tous.

Continuez donc de nous envoyer toutes vos remarques, vos suggestions, vos critiques, vos avis et vos points de vue. Tout cela nous sera plus que jamais utile. Pour le prochain numéro, vous avez jusqu'au 27 août pour nous faire parvenir vos missives ou vos dessins.

En préparation du numéro de la rentrée, qui sera riche en jeux, vous pouvez aussi nous faire parvenir vos réflexions sur un sujet que nous mettrons en dossier du mois, après le courrier : selon vous, est-ce que la GameCube, un peu à l'image des autres consoles de Nintendo, est une console d'abord réservée aux très jeunes joueurs ?

Voilà, une fois n'est pas coutume, cette introduction sera très courte. Passons directement à vos lettres.

Sylla

Alix

Salut à toute l'équipe de Gameplay 128. Je m'appelle Alix, j'ai 14 ans, et j'adore les jeux vidéo. Je suis un fou de Nintendo et de votre mag qui est trop cool (je tapisse les murs de ma chambre de vos super posters). Je souhaiterais vous poser quelques questions.

Bien que je n'aime pas trop les jeux de foot, je suis tout de même tenté par Sega Soccer Slam. Et je voudrais savoir : quand est-ce qu'il sortira en France ?

Même si j'ai déjà eu l'occasion de le tester en import, il s'agit sûrement de l'un des jeux que j'attends avec le plus d'impatience en officiel : surtout pour me faire des parties avec Pascal, le chef maquettiste, le soir après le boulot. Et nous n'avons toujours pas réussi à obtenir de date de sortie. Ce n'est pas faute d'avoir essayé, malgré tout.

À quand la sortie de Perfect Dark Zero ? Pourra-t-on y jouer en réseau ?

Rare ne communique plus du tout

FRANÇOIS ET LE MORDU D'ETERNAL DARKNESS

Cela va mal, je suis en plein dans Eternal Darkness. Je fais une petite pause pour répondre à François, mais je vais être bref.

Salut à toute la rédaction,
Votre mag est trop top, très complet, et j'ai plein de questions.
Allons-y.

Est-ce qu'il y aura un Medal of Honor sur NGC ? Quand sortira-t-il ? Combien ?
Oui. Fin 2002 aux États-Unis, pas avant 2003 en France. Prix... aux alentours de 60 euros, comme tous les autres jeux.

Quand sortira Phantasy Star Online ?
Le 8 août au Japon. Les dates américaine et européenne n'ont pas encore été fixées.

Y aura-t-il plus de pages pour le courrier ?
Il devait y en avoir six dans ce numéro, mais nous avons reçu juste à temps Eternal Darkness. Donc nous repassons en quatre. Enfin, juste à temps, c'est vite dit. Je ne vais pas dormir pour vous proposer le test le plus complet possible du meilleur jeu de la console.

Quand sortira Mario Sunshine ?
Le 19 juillet 2002 au Japon, le 26 août 2002 aux États-Unis, et en octobre en France.

Est-ce que Metroid Prime sera bien ? Quand sortira-t-il ?
De loin le meilleur FPS de la Cube. Et sûrement l'un des meilleurs jeux de la console aussi. En décembre en France.

Y aura-t-il sur GBA d'autres Mario ?
Yoshi's Island, c'est déjà pas mal. Pour l'originalité, on repassera plus tard. Mais on aura sûrement droit aussi à un Mario inédit très bientôt.

Est-ce que les jeux seront moins chers ? Si oui, quand ?
Cela n'est pas encore d'actualité. Sache que si Nintendo a fortement réduit le prix de sa console à la vente, c'est en partie parce qu'ils font le plus de bénéfices d'abord avec la vente de jeux. La console n'est qu'un support pour vendre le plus de jeux possible. Donc la baisse des prix n'est pas pour tout de suite.

Merci de me répondre et de me publier, et surtout, continuez comme ça.
Allez, je retourne à Eternal Darkness.

sur ce titre. Nous n'en savons donc pas plus qu'il y a un an, c'est-à-dire presque rien. Mais dès que nous aurons des infos, nous vous en ferons part, ne vous en faites pas.

Y aura-t-il un Metal Gear Solid sur GameCube ?
La Xbox aura droit à MGS Substance et MGS 2X. Mais rien pour GameCube jusqu'à présent.

Le concept de Super Mario Sunshine est plutôt bizarre, non ?
Il change un peu, et c'est justement ce qu'il faut pour un concept, non ? Si nous devions nous contenter toujours de la même chose, cela deviendrait à l'évidence un peu lassant. Avec sa lance à eau, le gameplay de ce nouveau Mario devient plus riche. Devons-nous nous en plaindre ?

Merci de me publier, et bonne continuation.

VINCENT

Bon ben tout d'abord salut à toute l'équipe. J'ai quelques questions à poser ainsi que quelques critiques à faire (mais des encouragements aussi bien sûr).
Commençons par les remarques : je trouve que le dernier magazine consacré à l'E3 était bien trop court compte tenu de l'ampleur du salon.
Nous sommes revenus sur les principaux jeux présentés à l'E3, ces hits que nous attendions tous sur NGC et GBA : Mario, Zelda, Metroid, Yoshi. De plus, il faut bien savoir que l'E3 tombait quelques jours seulement avant la fin de la préparation de ce numéro, et que nous avions donc commencé à le construire avant.

Ensuite la durée de vie de Pikmin dans le test a été largement surnotée, il m'a fallu seulement 2 jours et demi pour finir le jeu (qui est des plus simples, même pour les enfants de 7 ans, hormis le Boss final).
Je suis d'accord avec toi. Mais pendant la dizaine d'heures de jeu qu'il dure, Pikmin est malgré tout un véritable régal.

Passons maintenant aux encouragements : j'ai été étonnamment surpris de voir des notes si peu élevées pour les jeux (en particulier Rogue Leader) et je vous félicite de ne pas les avoir surnotés (ce que font la plupart des magazines).
Je le répète : chaque rédacteur est libre de ses avis, nous n'imposons aucune contrainte mais tentons malgré tout d'avoir une certaine harmonie éditoriale.

Et maintenant les questions :

Pourquoi ne mettez-vous pas les vidéos sur un mini DVD ?
Euh... (désolé, je cherche une magie dans Eternal Darkness, et cela m'énerve...)

Les futurs jeux NGC bénéficieront-ils de voix (en particulier StarFox et Zelda) ?
Oui et non.

J'ai lu il y a un bout de temps que la maniabilité d'Eternal Darkness n'était pas terrible, est-ce vrai ?
Va voir mon test, jeune padawan.

Le calendrier des sorties ne correspond pas toujours avec ce que vous disiez dans vos articles, pourquoi ?
Parce que je suis le seul à détenir la vérité. À ce sujet, nous avons simplifié la page de dates de sortie en ne laissant que les dates françaises communiquées par Nintendo. Si vous préfériez avant, à vous de nous le signaler.

Bon voilà c'est tout, je vous souhaite une bonne et très longue continuation.
Merci. Encore faut-il que je ne me fasse pas exterminer dans Eternal Darkness (j'insiste lourdement, je sais bien...).

Gaëlle, Sega et les dessins de deux mètres

À quelques heures du bouclage, une lettre manquait dans la rubrique Courrier de ce numéro. Une petite main innocente s'est donc plongée dans le tas d'écrits et est tombée sur un grand dessin déjà bien connu et sur la lettre l'accompagnant. Répondons donc à Gaëlle.

Salut à toute l'équipe du mag ! En particulier à Jay (ndSylla : il a ses écouteurs sur les oreilles et écrit dans Gameplay RPG sur la mythologie roumaine, mieux vaut ne pas le déranger), S.O.A.P (ndSylla : lui est en train d'essayer de trouver le prochain jeu de mots tordant qu'il mettra dans Gameplay 128, mieux vaut là aussi ne pas le déranger) et Sylla (ndLui-même : qui a fini ce matin une deuxième fois Eternal Darkness et qui attaque ce soir la troisième) qui a décidé de s'occuper du courrier (ndSylla : j'ai dû éliminer trois pigistes pour obtenir cette rubrique) et qui doit avoir beaucoup de travail (ndSylla : pas trop jusqu'à la sortie de Mario le 19 juillet), mais aussi à tous les autres sans qui le mag n'existerait pas.

Je ne vous ai jamais écrit, je me présente donc : je m'appelle Gaëlle, j'ai 17 ans, je suis nintendomaniaque, mais j'adore aussi Sega ! Je suis une fervente « défenseuse » des jeux vidéo, et je suis aussi là pour prouver qu'il y a aussi des filles qui y jouent.
Même s'il y a encore une majorité de garçons qui nous écrivent, je suis de plus en plus satisfait qu'une mixité s'installe peu à peu dans le courrier. Peut-être l'objet d'un futur débat.

Donc voilà, j'adore votre mag, il est génial et je l'achète à chaque fois, fidèle au poste.
Eh bien j'espère simplement, étant donné que tu as remporté le concours de ce mois, que tu n'es pas trop peinée de ne plus avoir à l'acheter chaque mois. Cela va être dur de ne plus aller chez ton marchand de journaux et de découvrir un nouveau numéro, mais de le trouver plus simplement un matin dans ta boîte aux lettres. Désolé de t'avoir fait gagner.

D'ailleurs c'est excellent qu'il soit devenu mensuel.
Oui, deux fois plus de travail, je me dis souvent moi aussi que c'est vraiment excellent.

J'ai quand même quelques petites suggestions : pourquoi ne pas faire une rubrique avec les phrases marrantes que vous trouvez dans les lettres ? Et que pensez-vous d'un concours d'enveloppes ?
Pendant les deux mois de vacances, je vais réfléchir à une nouvelle rubrique Courrier. Tout ce que je peux déjà te dire, c'est que nous verrons sûrement l'apparition d'un forum d'une ou de deux pages (j'en ai d'ailleurs donné le thème dans mon introduction : pensez-vous que les consoles Nintendo soient toujours réservées aux jeunes joueurs ? N'hésitez pas à nous donner votre avis). Pour le reste, quelques nouvelles idées arriveront sûrement pendant les vacances, et quoi qu'il en soit, nous verrons cela ensemble à la rentrée.

J'ai quelques questions, et cela serait cool si tu pouvais y répondre. Combien coûte le câble qui relie la NGC et la GBA ?
Le prix moyen constaté est de 14 euros.

Quels jeux valent vraiment le coup sur NGC ?
Cela dépend de tes goûts ! Il faudrait que je sache si tu préfères la plate-forme, l'aventure, le sport, la course. Mais Super Smash Bros, Pikmin, et Rogue Leader restent les trois valeurs sûres des sorties européennes.

Sur GBA ?
Je viens de terminer le nouveau Castlevania qui ne va pas tarder en France et dont le test vous est proposé dans ce numéro. Il est terrible et vaut vraiment le coup. Pour le reste, consulte nos tops, ils sont là pour cela aussi.

À part Donkey Kong Racing, y aura-t-il un autre jeu avec Donkey sur NGC ?
Rien de prévu jusqu'à présent. Par contre, on attend tous avec impatience un éventuel portage de Donkey Kong Country sur GBA.

Y aura-t-il un Sonic 3 ?
Oui ! Sega a tenu une conférence de presse hier et, en raison des fortes ventes de Sonic Advance 2 : Battle, a annoncé le développement de deux nouveaux épisodes de Sonic sur NGC. A savoir un nouveau Sonic Adventure et un Sonic Mega Collection qui reprendrait les épisodes déjà sortis sur Megadrive, avec peut-être en supplément Sonic CD. De plus, Sega a aussi confirmé le développement de Sonic Advance 2.

Et voilà, c'est tout. J'ai aussi fait un dessin, j'espère que La Poste ne l'aura pas abîmé et qu'il vous plaira. Je me suis appliquée, j'ai même rangé ma chambre pour faire de la place par terre, ce qui est un exploit !
Tu es donc pleinement récompensée pour ces efforts.



Kevin

Je vous félicite d'abord d'améliorer de numéro en numéro ce magazine que je suis depuis le numéro 1. J'ai remarqué que vous aviez revu à la baisse les notes dans le dernier numéro, et c'est très bien : si tous les jeux, même moyens, dépassent les 90 %, Zelda aura sûrement 150 %.
Même si tous les testeurs sont libres de leurs avis, nous essayons malgré tout d'avoir des notations harmonisées. Malgré tout, les jeux ayant eu plus de 90 % ne sont pas nombreux, et sont tous des jeux à avoir dans sa ludothèque.

Si j'avais un conseil à vous donner, ce serait de mettre des couleurs moins « pétantes » dans vos pages, quelque chose de plus sobre avec une police d'écriture appropriée. Il faut se dire que la moyenne d'âge des acheteurs de la GameCube est de 22 ans !
Pour ce qui est de la maquette de

Gameplay 128, elle est la digne héritière de celle de Gameplay 64. Les couleurs gaies et les polices font partie de cette tradition qu'il sera difficile de changer. Si ce choix a été adopté, c'est bien que la moyenne des acheteurs de consoles de Nintendo n'a jamais été de 22 ans - je ne sais d'ailleurs pas d'où tu tires cette information. Certes, si la cible est en train de mûrir (on le voit avec des jeux comme Resident Evil ou Eternal Darkness), si les amoureux de Nintendo vieillissent eux aussi (nous en sommes de bons exemples à la rédac'), alors que d'autres découvrent les consoles, la moyenne des joueurs reste encore très jeune. Et ce sont à ces lecteurs que nous nous adressons avant tout.

Rareware quitterait-il le navire Nintendo ? Perfect Dark sur Xbox ? Conker 2 sur Play2 ? Je t'en supplie, appelle-les, achète-les, supplie-les, mais fais quelque chose. J'aimerais ne pas y croire, mais les rumeurs se font de plus en plus fortes et aucun membre de Nintendo ni de Rare ne dément. Pourquoi ?

Je viens de faire partir un chèque de plusieurs milliards de livres en Angleterre. Normalement, lorsque vous lirez ces lignes, Rare aura dévoilé les premières vidéos de Perfect Dark Zero, officialisé le développement de Conker 2, annoncé un RPG révolutionnaire, parlé d'un Donkey Kong 5, d'un Diddy Kong Racing 2 et d'encore beaucoup d'autres choses, le tout disponible en sortie mondiale dès la rentrée prochaine. Non, sans rire, il est vrai que les rumeurs se font de plus en plus insistantes, et qu'il semble bien que Rare ne soit bientôt plus exclusif à Nintendo. Ce n'est pas la fin du monde. Rare développera toujours pour Nintendo, et fera toujours des jeux merveilleux. Et toutes ces années de partenariat heureux ne seront pas oubliées lors du développement de nouveaux titres.

Comment expliques-tu la baisse des ventes de la GameCube au Japon ?

La GameCube se vend très moyennement. Le jeu le plus vendu de la machine en ce moment est Animal Crossing : cela t'aidera peut-être à voir que leurs goûts sont très particuliers. Malgré tout, avec la sortie des gros hits dans cette deuxième partie de l'année et de l'arrivée de nouvelles «killer apps» comme Mario Sunshine, Zelda, Metroid Prime, Starfox Adventures et aussi PSO, on peut s'attendre à un vrai décollage.

Est-il vrai que le salon privé de Nintendo sera annulé ?

Effectivement, le Nintendo Space World qui se tient chaque année au Japon a été annulé. Ne tentons pas de tirer des conclusions, cela n'a rien d'important. Mais Nintendo prévoit aussi de tenir un petit salon plus modeste vers la fin de l'année. Quoi qu'il en soit, si tu es en mal de salon, le Tokyo Game Show aura bien lieu, et se tiendra du 20 au 22 septembre. Mais si tous les grands développeurs y seront, Nintendo n'a pour l'instant pas encore confirmé sa participation.

ENVOIE TON DESSIN AVEC TA PHOTO ET GAGNE UN AN D'ABONNEMENT A GAME PLAY

LES DESSINS DU MOIS


1



2

CE SONT TROIS LECTRICES DE GAMEPLAY 128 QUI REMPORTENT LE CONCOURS DE CE MOIS-CI. GAELLE - ET SON DESSIN DE TROIS KILOMETRES DE LONG - REMPORTE LE PREMIER PRIX, SUIVIE DE PRES PAR AURELIE ET SONIA. CONTINUEZ BIEN SUR A NOUS ENVOYER VOS DESSINS, ACCOMPAGNES D'UNE PHOTO ET DE VOTRE NOM AU VERSO.


3

SOULCALIBUR 2


C'est tellement violent que c'en est comique.


La puissance d'Astaroth est redoutable.


Kilik est venu remettre les choses à plat.


Cassandra prend la relève de sa sœur Sophitia, devenue «mère au foyer» !

C'est vrai, on vous a déjà concocté une preview sur ce titre très attendu de Namco dans le deuxième numéro de Gameplay 128, mais tant de détails nous ont été communiqués, tant de nouvelles images nous ont été données depuis qu'un nouvel article s'imposait. De plus, la GameCube n'étant pas particulièrement fournie (pour l'instant) en jeux de baston, un petit rappel de temps en temps sur ce petit bijou du genre est bon pour le moral. Enfin, la sortie du titre dans les salles d'arcade étant désormais imminente, c'est le moment de faire le point sur le stade actuel du projet pour notre chère console. Tout d'abord, la date de sortie : bon, alors là, mauvaise nouvelle, car ce fabuleux jeu ne sortira pas avant le début de l'année prochaine ! C'est vrai, c'est long, mais séchez vos larmes : la version GameCube sera supérieure à l'arcade !

Un jeu mystique

Certains d'entre vous connaissent déjà l'histoire, mais un petit rappel s'impose pour les nouveaux venus (bonjour à vous, veuillez prendre une place, SVP). L'action se déroule dans la deuxième moitié du XVIe siècle, alors que les différentes civilisations poursuivent leur expansion jusqu'à se rencontrer mutuellement. Toutes ont déjà entendu

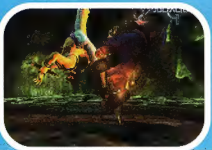

Admirez un peu la classe de ces deux protagonistes !

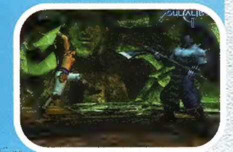
Un combattant d'outre-tombe

Mortellement blessé à la fin du précédent volet, Maxi est de retour, à la surprise générale. Comment les scénaristes justifieront-ils cette résurrection ? Mystère... Quoi qu'il en soit, de nombreux joueurs seront heureux de cette nouvelle, car si ses goûts vestimentaires (et musicaux ?) pouvaient être discutables, son style faisait l'unanimité. Le voici à l'œuvre, racontant sans doute son séjour aux enfers à Astaroth. Ils ne semblent pas d'accord... Il faut dire que le colosse en connaît également un rayon sur le sujet.









Conception : Namco - Distribution : Namco - Genre : baston en 3D - Nombre de joueurs : 1-2 - Date de sortie : mars 2003



Maxi était mort. Que s'est-il passé ?

Les protagonistes bénéficient de textures particulièrement soignées.

La parade était bien vue.

cette histoire au sujet d'une épée maudite, qui par le passé avait été à l'origine d'un terrible massacre. Mais voilà que la SoulEdge refait parler d'elle, alors que le redoutable Nightmare, son possesseur, semble de retour. Une série d'événements, sans relation apparente pour le profane, ne manque pas d'alerter tous ceux qui, il y a quatre ans, avaient déjà combattu pour mettre fin au chaos... ou s'en approprier l'instrument. Ainsi, voici que l'épée maléfique est de nouveau l'objet de toutes les craintes et de toutes les convoitises. De vaillants guerriers issus des

Des coups spectaculaires









L'EPEE MAGIQUE D'IVY EST SENSATIONNELLE.

GRÂCE À LA MOTION CAPTURE, LES MOUVEMENTS SONT D'UNE SOUPLESSE ETONNANTE.

quatre coins du globe vont donc partir à sa conquête : parmi eux, quelques héros ayant survécu à l'assaut précédent, mais aussi de nouveaux visages, prêts à reprendre le flambeau.

UN JEU MYTHIQUE

Ce qui a fait le succès de la saga (dont le premier SoulCalibur est en fait le deuxième épisode) n'est pas seulement ce scénario original, ni même la réalisation impeccable de ses versions sur console (la version Dreamcast restant à l'heure actuelle un des plus beaux jeux du genre, plus de trois ans après sa sortie), mais bel et bien son game-

KILIK SE PREND POUR J.-C. VAN DAMME. NOUS V'LA BIEN !

DES DÉCORS DE RÊVE...

[illegible]





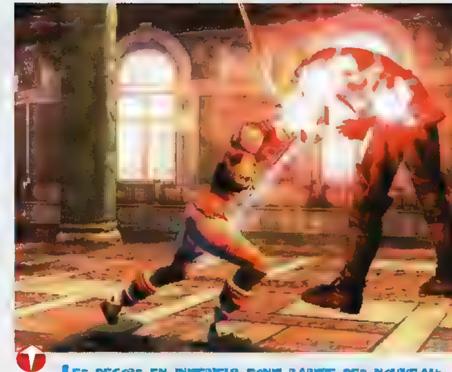




Les fans retrouveront avec plaisir le coup de lame de Mitsurugi



Voyez comme les effets de lumière sont reportés sur les personnages.



Les décors en intérieur font partie des nouveautés de cet épisode

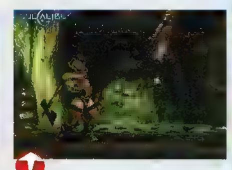
play unique. En effet, à la différence des Tekken, particulièrement «bourrins» (sauf par rapport à Bloody Roar), ou des Virtua Fighter, très techniques (et nécessitant de ce fait un long entraînement avant de pouvoir profiter pleinement du jeu), SoulCalibur peut ravir les amateurs comme les spécialistes. Son gameplay est accessible et permet aux novices d'éprouver instantanément du plaisir à jouer, grâce à une grande variété de coups et d'enchaînements simples à exécuter. Toutefois, la possibilité d'évoluer à volonté dans l'arène en 3D (afin de contourner par exemple son adversaire, et l'attaquer par le côté ou même dans le dos), les contres, ou encore les enchaînements plus évolués et les attaques imparables offrent un potentiel tactique immense qui ne pourra que réjouir les fans, jusqu'à ceux de Virtua Fighter. De nombreux jeux de baston ne sont amusants qu'un court instant, d'autres ne le deviennent qu'après un certain temps : SoulCalibur parvient à procurer un plaisir constant en évoluant avec le niveau du joueur. Alors, évidemment, lorsqu'on y ajoute une flopée de personnages particulièrement charismatiques, bénéficiant chacun d'un profil bien détaillé, des décors vastes et interactifs, une ambiance du tonnerre et une réalisation sans faille, cela donne une référence absolument incontournable, et un titre qu'on ne peut qu'attendre avec la plus grande impatience sur notre chère GameCube.



Fab



La SoulEdge est une arme pour le moins effrayante.



Ha ! Ha ! Ha ! On se croirait dans «Astérix».

Prévu sur : GameCube, PS2, XBOX

Voldo rempile...

CAISSE

CASSÉE QUE ÇA ?



Prévu sur

GAMECUBE ON-LINE !

Ça y est... c'est parti pour le on-line sur GameCube ! En effet, Sega a lancé son Phantasy Star Online en version Trial (démo) au Japon... Et, si tout va bien, la version complète devrait sortir au mois d'août, toujours au Japon. Aucune date n'a été communiquée quant à une éventuelle sortie aux Etats-Unis ou en Europe, mais on peut penser, surtout pour l'Europe, que le support on-line de la GameCube n'est pas prêt d'arriver... Enfin, en attendant, vous pouvez toujours saliver sur les photos du matériel...







ATTENTION, HÉROS MÉCHANT...

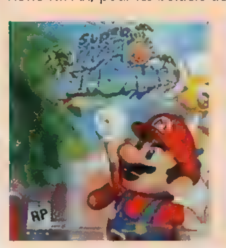


En fait, ce n'est pas que Jack Slate soit méchant, mais il est un peu du genre Steven Seagal : 'faut pas le chercher ! Il semble que certains ne l'aient pas compris à temps, et Jack Slate se trouve impliqué dans une affaire de meurtre qu'il n'a pas commis. Menant sa propre enquête dans les pires quartiers de la ville, Jack ne reculera devant rien pour découvrir la vérité, quitte à se montrer particulièrement violent et à exécuter les contrevenants à tour de bras ! Dead to Rights de Namco sortira cet automne.

Prévu sur XBOX

BOÎTIERS DE SUPER MARIO SUNSHINE

Ou vous êtes curieux... ou tout simplement vous êtes curieux ! lol. En effet, pourquoi lisez-vous cette news ?... Ah, pour les boîtiers de Super Mario Sunshine... C'est vrai que vous en avez de la chance, surtout qu'on vous présente le boîtier japonais et le boîtier américain ! Pour le japonais, il a été dévoilé par la chaîne de magasins TOYS'R'US et, pour l'américain, il a été montré lors de l'E3. Je rappelle, au passage, que le jeu sera disponible le 19 juillet prochain au Japon, le 26 août aux Etats-Unis et en octobre en Europe... De belles heures de jeu en perspective.





Prévu sur :



UNE GROSSE PERTE !

Z-Axis, à qui Acclaim doit sa fructueuse saga de sport extrême Dave Mirra Freestyle BMX, vient d'être racheté par Activision... Dave Mirra XXX et Agressive Inline seront leurs derniers produits édités par Acclaim. L'équipe rejoint ainsi celle de Neversoft, responsable de Tony Hawk's Pro Skater et de toutes ses déclinaisons dans les différents sports (snowboard, wakeboard, surf, etc.). Une bonne affaire pour Activision, qui désormais a presque le monopole de la simulation de sport extrême sur console !

ON ANNONCE LA COULEUR

Satoru Iwata est depuis peu le nouveau président de Nintendo (l'illustre Yamauchi ayant pris une retraite bien méritée). Qu'en est-il de la politique de Nintendo ? Verra-t-on du sang ? Des jeux politiquement incorrects ? Du GTA ? Euh... oui (sauf pour GTA, exclu PS2)... Mais là n'est pas le sujet : Iwata a confirmé un certain changement de cap pour la firme, qui se consacrera désormais plus à la production de jeux qu'à la «course technologique», qui à terme pourrait nuire à l'industrie du jeu vidéo.



251 blocs

De quoi s'agit-il ? Une nouvelle prison ? Un nouveau record de Tetris (bof bof, le record...) ? Que nenni ! Vous l'aurez sans doute deviné : c'est bel et bien une nouvelle Memory Card pour GameCube, disponible au Japon dès cet été. Les joueurs nippons auront donc la chance, pour environ 15 euros (2000 yens) de pouvoir stocker l'équivalent de quatre cartes mémoire (rappelons que les Memory Card actuelles ont tendance à se bloquer au-delà des 60 blocs). Bientôt chez nous ?

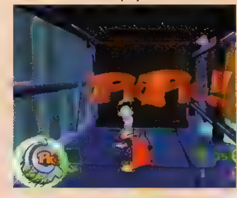
Un deuxième Zelda sur GameCube

Lors d'une récente interview, Lesley Short, un membre de Nintendo Canada, a confirmé qu'un deuxième Zelda était en préparation. En effet, le nouveau style graphique de Zelda ne plaît pas à tout le monde et on devrait donc voir arriver un épisode plus mature, en 3D polygonale. On peut alors se mettre à rêver en repensant à la superbe démo du Nintendo Space World 2000, qui mettait en scène Link et Ganondorf dans un fantastique combat ! De plus, cerise sur le gâteau, ce nouvel opus pourrait être un remake d'Ocarina of Time.

Donald retente sa chance

La conversion de Quack Attack était pour le moins décevante : pour le peu d'améliorations qu'elle apportait à la version d'origine, on aurait pu se contenter de jouer sur N64 ! Le célèbre canard ne compte pas rester sur cet échec, et c'est sous les traits du super-héros PK (issu de la bande dessinée) qu'il revient à la charge sur GameCube, dans un jeu de plate-forme en cell-shading. La réalisation est déjà plus soignée avec des mondes variés et colorés et PK a à sa disposition tout un arsenal de gadgets à faire pâlir James Bond et Batman de jalousie.

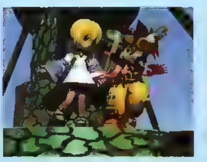
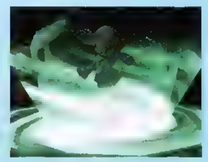
Prévu sur

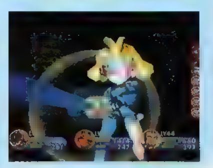


Evolution World

Evolution World est un RPG plus connu sous le nom d'Evolutia au Japon et qui sortira bientôt sur GameCube. Pour le moment, ce jeu est le seul RPG avec Rune sur la console de Nintendo. Même si le niveau graphique n'est pas exceptionnel, nous pourrions avoir une bonne surprise ! Il sortira le 26 juillet au Japon et le 27 septembre en Europe. En attendant, je vous propose de découvrir les tout derniers clichés.

Prévu sur

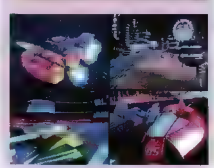


F-Zero GC



F-Zero sera bientôt de retour sur GameCube, mais pour la première fois de son histoire, il ne sera pas développé par Nintendo mais par Sega ! Il est à noter que le jeu sortira d'abord sur arcade, développé par la Triforce (union de Nintendo, Sega et Namco). En ce qui concerne le jeu lui-même, lors de l'E3, on a pu voir les premières vidéos. Et, franchement, le jeu en jette : des engins superbement modélisés, des décors très détaillés, une impression de vitesse fabuleuse... Bref, une véritable bombe se prépare !!!

Prévu sur

Dave Mirra rempile

Le deuxième volet sur GameCube était quelque peu décevant, car sa réalisation ne faisait pas vraiment honneur à la console. Cette suite devrait corriger l'erreur, avec des graphismes bien plus détaillés et une animation impeccable. Ce n'est pourtant pas ce qui fait l'attrait principal de ce Dave Mirra XXX... En effet, le titre de Z-Axis se veut bien plus délirant, pour ne pas dire «politiquement incorrect», que ses sobres prédécesseurs... Tricks délirants, décors extravagants, mais aussi strip-teases, chauffards, bagarres et ambiance trash seront au rendez-vous... Tout ça pour le mois d'octobre !



Prévu sur : XBOX

MX Superfly


Le départ est le moment crucial d'une course de MX.



Vous pourrez mettre le replay en pause. Original !

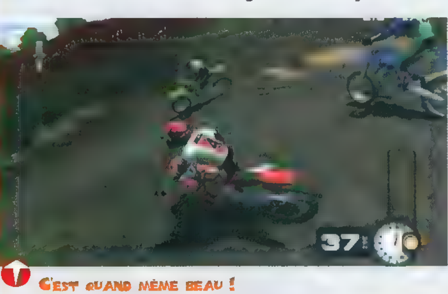
Rassurez-vous, fans de motocross sur console, tout n'est pas perdu ! MX Superfly a de fortes chances de redonner au genre ses lettres de noblesse. Le GameCube disposera d'un bon jeu de motocross, il vous faut seulement attendre quelques mois de plus. Je m'avance peut-être un peu trop, mais je pense que ce soft pourrait apporter autant de fraîcheur au genre qu'un SSX Tricky a pu le faire à son époque pour le snowboard. Alors, que nous promet ce titre ? Du fun, des graphismes poussés, un gameplay mêlant arcade et réalisme, et à peu près une tonne d'autres choses que je vais m'empresser de vous présenter. Le jeu bénéficie de la «présence» exclusive de Ricky Carmichael, l'une des plus grandes stars de la discipline, sept fois champion des Etats-Unis (du monde quoi !!) de MX (X signifiant cross - croix). S'il ne vous inspire pas, vous aurez toujours accès à 26 autres célébrités de la discipline qui vous permettront d'enchaîner les toutes dernières figures de folie ! Cela ne vous suffit toujours pas !? Sachez que vous pourrez créer votre propre «rider», lui obtenir des sponsors et des bécanes officielles de plus en plus performantes en fonction de vos résultats. Passons aux parcours ! Vous pourrez emprunter 22 parcours reprenant les tracés les plus célèbres des championnats américains de motocross et de supercross, ainsi que quelques parcours «ouverts», remplis de passages secrets et de jumps. Quoi, de nouveau cela ne vous suffit pas !? Bon. Les développeurs de chez Pacific Coast Power and Light vous ont rajouté un édi-



Les toutes dernières figures sont rentrables

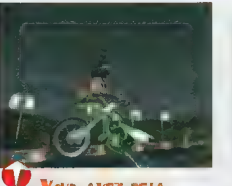

Et un Superman pour la foule en délire, un !


Les hauteurs atteintes sont hallucinantes !



C'est quand même beau !


Vous aurez accès à quelques parcours ouverts.



Vous avez déjà embrassé un garde-boue, vous ?



Ce jeu aurait pu s'appeler MX Tricky !



Il faudra savoir jouer des coudes.



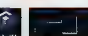
Et si on lâche, il se passe quoi ?



La victoire appartiendra à celui qui maîtrise ses dérapages.

teur de modules permettant de créer les bosses, tremplins et autres « gaps » de votre choix afin de pousser votre moto dans ses derniers retranchements. Vous pourrez même créer un parcours sur une station spatiale ! Les modes de jeu sont à l'image du nombre de persos et de parcours puisque, hormis les modes Carrière, Exhibition et Freestyle, le jeu proposera cinq modes multijoueurs et onze mini-jeux. Ces mini-jeux vous proposeront des défis aussi fous que de livrer des «pizza» avec votre engin de course, ou encore d'effectuer des sauts énormes à l'image des cascadeurs sautant toute une rangée de voitures. Ce gameplay, très intuitif, mêle subtilement l'arcade et la «simu». Vous dirigez la moto avec le stick, accélérez avec A et freinez avec B : on ne peut pas faire plus simple. Mais toute une série d'actions permet également de nuancer le pilotage. Ainsi, en appuyant par petites touches sur B pendant un virage, vous lancerez un dérapage contrôlé. Les autres touches seront également exploitées : Z permettra de coucher la bécane et R de « booster » avant un saut et ainsi de planer pendant de longues secondes. Ajoutez à cela une pléiade de figures toutes plus impressionnantes les unes que les autres, voilà ce qui vous attend. Les graphismes sont de bonne facture, que ce soit au niveau des charas ou des environnements, et la vitesse du jeu est bonne bien qu'il ne tourne qu'à trente images par seconde. On dénote par-ci par-là un peu de clipping et quelques ralentissements, mais franchement, rien de très gênant. Au final, un jeu doté d'une excellente durée de vie, de bons graphismes, et d'un gameplay à la fois simple et riche.

M X S.O.A.P.

Prévu sur : 

IMAGES DISNEY SPORTS

L'éditeur Konami a dans son sac une flopée de jeux de sports mettant en scène des personnages Disney. On retrouve les disciplines de football, football américain, basket et skateboard. Cette série de jeux sera commercialisée du 18 au 25 juillet prochain au Japon, et on peut donc dire que les jeux sont quasi terminés... D'ailleurs, il est force de constater que visuellement parlant les jeux sont superbes ! Vous ne me croyez pas ? Alors regardez les visuels de cette news !!!







NE REVEILLEZ PAS UN DRAGON QUI DORT

Avec ça ! J'vais me gêner ! Sleeping Dragon est le troisième volet de la saga Broken Sword, que vous avez pu découvrir récemment sur GBA. Apparue sur PC avec les Chevaliers de Baphomet, cette série de jeux d'aventure se caractérisait par un style graphique superbe et un humour omniprésent. Désormais, la 3D est de rigueur, mais il s'agit toujours d'un jeu d'aventure, et c'est une fois de plus à George Tobart (héros des deux précédents volets), que les joueurs auront affaire, ainsi qu'à l'intrépide et ravissante journaliste Nico. Le titre de Revolution Software est prévu pour fin 2002.





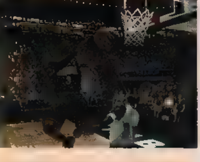


NBA LIVE 2003



NBA Live 2003 devrait sortir cet automne aux Etats-Unis. Le jeu inclura une physique réaliste de la balle et des rebonds, des mouvements en motion capture pour des animations plus fluides et variées, une bonne IA pour une stratégie évoluée, des passes qui varient en fonction de votre joueur, des sons authentiques pour recréer l'atmosphère de la NBA. Ce nouvel opus s'annonce comme l'un des meilleurs de la série.





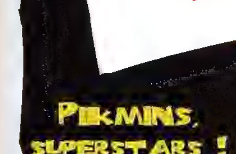


KNOCKOUT KINGS 2003



Knockout Kings 2003 se dévoile peu à peu... Ce grand jeu de boxe, mélangeant arcade et simulation, inclura de la motion capture pour des mouvements plus réalistes, un mode carrière pour voir votre boxeur évoluer, des graphismes détaillés et poussés proposant des animations faciales, des commentaires de Larry Michael et Max Kellerman, un mode solo avec une IA évoluée et un mode multijoueur jusqu'à huit en tournoi.

Prévus sur XBOX



Pikmins, superstars !

En effet, Shigeru Miyamoto a récemment déclaré qu'il envisage de faire évoluer son jeu vers une saga à part entière comme Zelda ou Mario. Il souhaite faire des Pikmins et d'Olimar des stars incontournables de Nintendo ! Le maître des jeux vidéo prévoit un nouvel opus sur le thème tous les deux ou trois ans. Au moins, ses ambitions sont claires : la GameCube va être nourrie aux Pikmins et la GBA aussi !!!

Pas de Space World cette année !

Eh non... cette année, il n'y aura pas de Nintendo Space World... En effet, Nintendo a jugé inutile de le faire. Pourquoi ? Tout simplement parce que, contrairement aux autres années, il a révélé énormément de choses à l'E3 ! Normalement, Nintendo en montre un petit peu à l'E3 et beaucoup au Space World. Cependant, il juge l'E3 plus important car la concurrence (Sony et Microsoft) est présente ! Enfin, Nintendo compte organiser d'autres événements dans tout le Japon durant l'été.



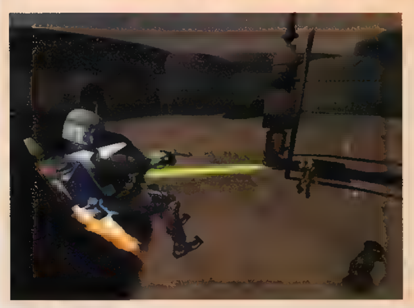
Come back fracassant pour le géant vert

Il ne pouvait en être autrement, puisque le géant vert en question ne carbure pas au maïs, mais bien aux radiations mutagènes qui ont fait de lui une brute épaisse... Il s'agit bien sûr de Hulk, qui à l'occasion du film d'Ang Lee (Tigre et Dragon...), prévu pour juin 2003, fera un retour par la case jeux vidéo, grâce à Universal Interactive. Bien qu'inspiré du film pour le look du héros, le jeu suivra son propre scénario. Le torturé Bruce Banner arrivera sur notre chère console l'année prochaine.

Golf Cube

On attend encore Mario Golf, et voilà déjà qu'Eidos Interactive nous annonce l'arrivée d'un second jeu tout aussi délirant : Swingerz Golf. Prévu pour cet automne, le titre propose des graphismes très sympathiques et un mode quatre joueurs des plus appréciable. Oubliez d'emblée l'idée d'une simulation réaliste, le jeu mise sur le fun, et propose une ambiance tout à fait dans la lignée de celle du prochain hit de Nintendo. Prendra-t-on autant de plaisir qu'avec le plombier ? Mystère, mais la réalisation s'annonce honorable.

Supplément de Star Wars



Ce n'est pas parce qu'on vous présente en preview L'Attaque des clones sur GameCube qu'il faut en rester là... Sachez en effet qu'un autre jeu inspiré de l'univers Star Wars a été présenté à l'E3, et qu'il se nomme Star Wars : Bounty Hunter. Sa particularité ? L'occasion unique d'incarner le chasseur de primes Jango Fett ! Quand on est fan de la saga (une bonne chose lorsqu'on a une GameCube !), ça ne se refuse pas, d'autant que la réalisation du titre de LucasArts est impeccable. Vivement l'automne !

Prévu sur :

Papy sera content !



J'[illegible]ais De[illegible]es an[illegible]se ra[illegible]nt d[illegible]en-se[illegible]de ti[illegible] ! So[illegible]es 80[illegible]ar-de[illegible]or-ça[illegible]ap-tu[illegible]en év[illegible]est pl[illegible]ac-te[illegible]e, av[illegible]de po[illegible]es 20[illegible]de M[illegible]la fi[illegible]

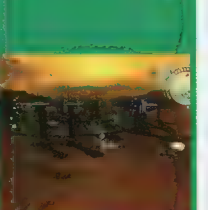
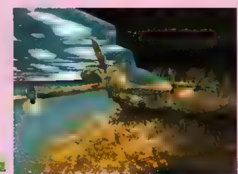


Plate-forme surprise

Inconnu jusqu'à sa présentation lors du salon de Los Angeles, Haven : Call of the King est un jeu de plate-forme très prometteur. Le titre est développé par Traveller's Tales, à qui l'on doit de nombreux titres du genre tels les excellents Toy Story et Sonic 3D sur 16-Bit, ou encore le dernier épisode de Crash Bandicoot. Ce ne sont donc pas des nouveaux, mais Haven correspond au titre qu'ils souhaitaient faire depuis toujours : la liberté d'action est immense, et le gameplay, proche de l'excellent Jak and Dexter, s'annonce des plus varié. La sortie est prévue pour la fin de l'année.



Prévu sur : XBOX

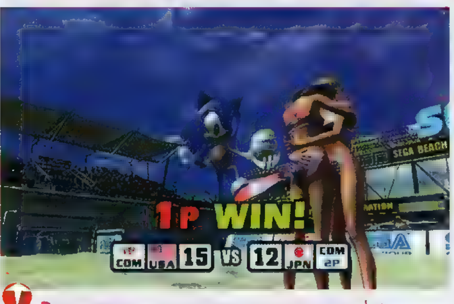
Pour les mordus de simu...



Logitech a prévu un volant à retour de force (le premier sur GameCube), auquel peuvent se connecter plusieurs autres accessoires (pédalier, etc.), afin de parfaire encore votre panoplie de pilote... Grâce à cette technologie, vos courses vous procureront une impression de réalisme décuplée ! Il ne manque plus que les jeux qui vont avec, car il faut bien reconnaître que, pour l'instant, on n'a malheureusement pas grand-chose à se mettre sous la dent dans cette catégorie ! Pas de panique cependant, car dès cet été les titres vont commencer à se montrer : Need For Speed, F1 2002, Colin McRae Rally 3, Ridge Racer et bien d'autres... Patience, donc ! Ne rongez pas trop votre frein : vous pourriez en avoir besoin !

Prévu sur : XBOX

Beach Spikers



Sonic viendra vous faire quelques clins d'œil



Petit moment de récupération pour les championnes.

Sega est mort, vive Sega ! Décidément, le passage exclusif de l'éternel concurrent de Nintendo au software est une réelle aubaine pour la firme du plombier moustachu. Après un très convaincant Sega Soccer Slam destiné aux fans de foot à la sauce arcade, voilà que s'apprête à débarquer Beach Spikers, simulation particulièrement épicée de beach volley féminin. Au programme, fun, multijoueur endiablé, re-fun et... magnifiques demoiselles très court-vêtues. Les graphismes très réalistes laissent apparaître des personnages à la plastique particulièrement agréable... Il est fini le temps des Lara Croft et autres héroïnes à 30 cents fagotées avec trois polygones ! Vous évoluerez donc dans quatre arènes, de jour comme de nuit. Le nom de ces arènes démontre l'intérêt qu'ont porté les sponsors à ce jeu, puisque, hormis le stage Mikasa, vous aurez droit aux Swatch, Coca-Cola et Sega Stages. Ceux-ci étant bardés de banderoles publicitaires et autres objets de promotion. Personnellement je trouve cette incursion positive. Ces investissements prouvent que les sponsors croient en ce jeu. Ils ont également conféré plus de moyens financiers aux développeurs et augmentent le réalisme des arènes. Les équipes de deux joueuses seront au nombre de huit : USA, Brésil, Australie, Espagne, Japon, Italie, Cuba et... France (avec une tenue de base verte, allez comprendre... !). Le gameplay typé arcade privilégiera le fun en mode multijoueur, le mode un joueur risquant d'être plus lassant. Une jauge de puissance vous permettra de déterminer la puissance de votre service, par la suite des cercles de couleurs suivront au sol la trajectoire de la balle et lors des smatchs, un petit curseur indiquera au bloc la trajectoire supposée de l'attaque. Attention toutefois, la complète panoplie des coups sera réalisable et vous pourrez, par

Je vous présente la «paire française». Pas mal, n'est-ce pas ?


Power smash en préparation !



Plus vous remplirez la jauge, plus le service sera ... Bravo



Remarquez la «flèche» au sol. Elle vous indique la direction que va prendre le coup.



A quatre, ce devrait être grandiose !



Un léger halo englobe le ballon lorsque la visibilité de celui-ci est amoindrie par les environnements.



Une cible mouvante vous indiquera la zone de chute du ballon.



Le travail sur les ombres et reflets est conséquent !

exemple, lober votre adversaire au dernier moment. A vous donc de varier les attaques afin de tromper un maximum de fois la défense adverse. Le beach volley est un sport amenant chaque équipe à attaquer et défendre dans le même échange. Lorsque vous vous retrouverez en défense, vous pourrez sauter pour bloquer les attaques, mais aussi plonger au sol pour relever les smatchs en manchette et bien d'autres gestes encore... L'animation comme les graphismes sont excellents, du moins c'est l'impression que nous ont laissée les vidéos présentées à l'E3. La gestuelle est bonne et nombre de petites scènes ponctuent les échanges et fins de matchs. Ce jeu beau et fun s'annonce donc comme un futur hit. A noter la sortie à la même période d'un jeu «similaire» sur XBox, Dead or Alive Xtreme Beach Volley...Voleurs !!

S un S.O.A.P.

Prévue sur : 

... sous aucun prétexte !

Yoshi's Island

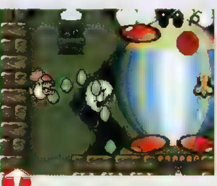
Super Mario World 3



L'écran titre du jeu avec la date 2002 en bas.


La croix sert à viser ses cibles avec précision.


Voici un des bonus games qui interviennent à la fin de chaque niveau


Ce méchant fait penser à Obélix.


Les décors sont très enfantins, avec des traits grossiers et des tas de couleurs pastel


Yoshi se sert de sa langue pour gober ses adversares.


C'est trop mignon !

Le plus grand jeu de plate-forme de tous les temps, qui était sorti sur Super Nintendo en 1995, va bientôt être adapté sur Game Boy Advance. La conversion devrait être identique en tous points au jeu original, ce qui n'est pas pour nous déplaire tant ce dernier reste encore d'actualité à l'heure qu'il est. Pour nous rafraîchir un peu la mémoire, parlons du scénario de ce titre d'anthologie, qui est extrêmement sympathique. L'histoire commence alors qu'une cigogne transporte deux nouveau-nés, en l'occurrence Mario et Luigi, quand tout à coup une ombre surgit et s'empare du pauvre petit Luigi. Il s'agit de Kamek, un méchant sorcier qui est à la solde de Baby Bowser qui souhaitait enlever les deux frères les plus célèbres du jeu vidéo. Heureusement pour Mario, il a pu échapper à cette catastrophe en tombant dans le vide et par chance, il a été rattrapé dans sa chute par un gentil petit dinosaure joufflu, couramment appelé Yoshi. Notre héros en culottes courtes devra alors partir à la rescousse de son petit frérot, épaulé par son nouvel ami tout vert... Sympa comme histoire, non ? Ce petit chef-d'œuvre, qui a demandé pas moins de quatre ans de réflexion et de travail intenses de la part de Miyamoto, se démarque pas mal des Mario classiques. Notamment au niveau du gameplay, car dans ce titre, tout est essentiellement axé sur le personnage de Yoshi. Ce dernier peut gober des ennemis avec sa langue, puis soit les recracher tout de suite soit les avaler afin de pondre des œufs (il en existe de différentes couleurs) qui pourront alors servir de projectiles, en utilisant un système de visée très pratique. Du tout bon de ce côté-là, donc. En ce qui concerne la réalisation technique, si elle était très impressionnante pour l'époque, elle est encore très plaisante de nos jours. Comme je le disais précédemment, le portage s'est fait sans aucune perte et l'on retrouve avec grand plaisir ces magnifiques graphismes pastel, ces sprites énormes et ces effets de déformation et de rotation monstrueux. C'est tellement enchan-

YOSHI REBIRTH



C'est magnifique !

teur et unique que l'on a vraiment l'impression de plonger dans un livre pour enfants, ce qui n'est pas un mal par les temps qui courent. Nintendo oblige, la profondeur de jeu est inégalable, avec 48 niveaux truffés de bonus et de passages secrets en tout genre, ainsi que des bonus games à la fin de chaque stage, ce qui confère au titre une durée de vie en béton armé. C'est donc un des futurs titres incontournables de la GBA qui nous attend pour le mois de septembre 2002 (enfin, en import...) et qui nous conforte encore dans notre idée que la dernière portable de Big N est bien la digne héritière de la SNES. A noter que Mario Bros devrait être inclus dans la cartouche.

Jul







La taille de certains sprites est tout bonnement gigantesque





Matez la couche de Mario !



Attention à ne pas se faire écraser par ce rocher



Une phase de jeu où l'on se transforme en espèce d'hélicoptère

BUBBLE BOBBLE !!

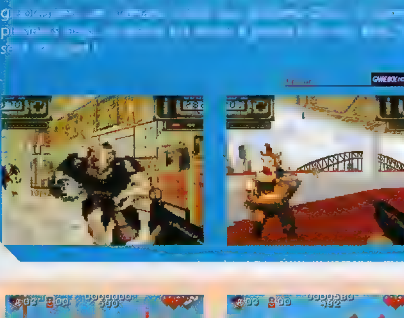




Décidément, tous les classiques font leur retour sur la portable de Nintendo ! Et c'est tant mieux ! Sorti en 1986, Bubble Bobble est un des pionniers du jeu de plate-forme. Eh oui ! avant Bust-a-Move, Bub et Bob faisaient déjà dans la plate-forme, et il est absolument indispensable de l'essayer, d'autant plus que la version GBA propose également une version « mise à jour » graphiquement pour ceux qui n'auraient que faire des «vieilleries». La soft sort au Japon le 25 juillet, et l'on pourra jouer à deux avec une seule cartouche. Que demander de plus ?

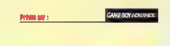
Prévu sur : GAME BOY ADVANCE

ENCORE PLUS DE TUERIE



BLACK MATRIX 0

Après Tactics Ogre Gaiden, et en attendant Final Fantasy Tactics, Nec Interchannel compte sortir un nouvel épisode de la saga Black Matrix sur GBA. La saga avait débuté sur la défunte Saturn, mais s'est maintenant tournée vers la PlayStation. Dans ce nouvel opus, vous dirigez Kain, un homme doté d'ailes grâce à son alliance avec un ange. Vous devez arrêter le conflit entre Anges Noirs, Anges Blancs et humains, mais aussi sauver votre amie d'enfance. Bien entendu, l'univers du jeu sera heroic-fantasy !



Prévu sur : GAME BOY ADVANCE





ENCORE DU FOOT ?!



Vous ne voulez plus en entendre parler ? La prestation de l'équipe de France vous a dégoûtés et vous n'envisagez de taper dans un ballon que pour l'envoyer à la tête de quelqu'un ? Cela tombe bien ! C'est plus ou moins ce que Soccer Kid vous propose de faire ! Ce jeu de plate-forme, né sur les premières machines 32-Bit, revient sur GBA, tout aussi beau qu'à l'origine ! Les décors sont colorés et l'animation est impeccable. Ce jeu de Telegames est prévu pour l'automne.

Prévu sur : GAME BOY ADVANCE



UN NOUVEAU SONIC SUR GBA ?

A l'occasion du World Hobby Fair, se déroulant cet été au Japon, Sega et la Sonic Team ont annoncé qu'ils présenteront de nombreux jeux comme Super Monkey Ball 2, ainsi que le portage du premier opus sur GBA. Mais de nombreuses rumeurs présagent qu'un nouveau Sonic serait présenté pour la GBA lors du salon, et peut-être aussi pour la GameCube... Pour l'instant, tout cela est à mettre au conditionnel, mais il faut noter que, ces derniers temps, les rumeurs se sont souvent révélées exactes !

GAME BOY ADVANCE

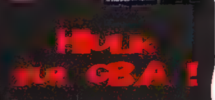
TAS DE FERRAILLE !

C'est sans doute tout ce qui restera de votre précieux robot après une partie de BattleBots : Beyond the BattleBox. Ce jeu reprend le principe du show télé de la chaîne américaine Comedy Central dans lequel des robots radioguidés se livrent des duels mécaniques sans merci, dans des arènes parsemées de pièges. L'argent gagné au cours de vos combats pourra vous servir à équiper votre monstre et, que le meilleur gagne ! Plusieurs options sont proposées dont un mode battle à quatre des plus défoulant ! Ce titre de Majesco est prévu pour cet automne.



Au guidon de sa GBA

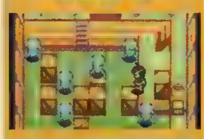
Moto Racer d'Ubi Soft fait partie des bonnes surprises du salon dans le domaine de la GBA. Sa réalisation, impressionnante, le place, en effet, sur les plus hautes marches du podium pour les jeux de course de la portable. L'impression de vitesse est effarante, tout comme la fluidité de l'animation et ce, malgré les nombreuses montées et descentes des parcours. Les graphismes sont impeccables et, pour parfaire le tout, il est même possible de jouer à quatre (en link, bien sûr !). Le jeu devrait sortir avant la fin de l'année.

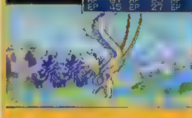


Hulk sur GBA !

Quand Bruce Banner l'a appris, il était vert ! A l'occasion de la sortie du film de Ang Lee, le réalisateur de Tigre et Dragon, le célèbre héros à la force surhumaine arrivera, d'ici 2003, sur toutes les consoles à la mode dont, bien sûr, la fameuse portable. Il s'agira d'un jeu d'action directement inspiré de la BD (alors que la version GameCube, par exemple, est plus proche du film). Le résultat est déjà assez prometteur, le titre proposant, notamment, des décors en 3D isométrique très soignés.

Golden Sun 2







Au moment où vous lirez ces lignes, le jeu Golden Sun 2 sera sorti sur GBA au Japon. Ce nouvel épisode est très prometteur graphiquement parlant puisqu'il utilise à fond la puissance de la GBA ! Au niveau de l'aventure et de l'histoire, on nous promet de bonnes surprises et de nouvelles techniques de combat. La seule chose que je peux vous conseiller, c'est d'admirer les superbes photos d'écran en attendant la sortie européenne...

Prévu sur : GAME BOY ADVANCE

L'île au Trésor

Le dernier-né de la collaboration entre Disney et Ubi Soft sur GBA est L'île au Trésor. Dans cette adaptation du prochain dessin animé Disney, vous serez dans la peau d'un jeune garçon de 15 ans, nommé Jim Hawkins, parti à bord d'un vaisseau spatial à la recherche d'un trésor. Voilà, on ne sait rien de plus sur ce jeu pour le moment, si ce n'est qu'il sera très proche de l'univers du roman original de Stevenson et qu'il devrait sortir en fin d'année.

Prévu sur : GAME BOY ADVANCE



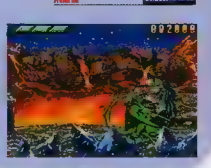


La bête est de retour !

Quelle nouvelle ! Altered Beast, un grand hit de l'arcade de Sega (bien connu des possesseurs de Megadrive malgré une adaptation un peu bâclée), revient sur GBA dans une version totalement refaite ! Les niveaux sont plus nombreux et les ennemis plus variés. Bien sûr, il sera toujours possible de prendre diverses formes animales pour combattre plus efficacement et de jouer à deux (via le cable link). Et les musiques ? Pourvu qu'ils les aient gardées ! Ce titre de THQ est prévu pour fin 2002.

Prévu sur : GAME BOY ADVANCE



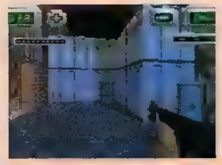


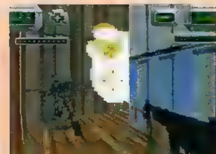
La nouvelle recrue du FPS



Encore un FPS ! Il semble que le genre soit populaire sur la petite portable... du moins aux Etats-Unis ! The Recruit est développé par Torus Game, ceux-là même qui s'occupent de la version GBA de Duke Nukem Advance. Ceci explique sans doute la qualité de la réalisation de ce titre, qui n'a rien à envier à celle de son cousin. Toute différence serait donc imputable au réalisme et à l'ambiance (sombre) de la prochaine adaptation avec Al Pacino. Ce titre de BAM est prévu pour cet automne.

Prévu sur : GAME BOY ADVANCE







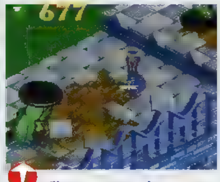
Spyro : Season of Flame



Les phases avec l'Agent 9 seront belles.



Superbe 3D isométrique



C'est vrai qu'elle est belle, cette 3D isométrique



Le ciel, les oiseaux et Spyro.



La 3D isométrique, c'est beau, mais ce n'est pas jouable

Le premier épisode a connu un important succès autour du monde, montrant déjà ce que la petite portable avait dans le ventre en proposant des décors en 3D isométrique assez réussis. Spyro va faire son retour sur GBA dans une nouvelle aventure. Après Season of Ice (la saison de la glace), nous allons avoir droit à Season of Flame (la saison du feu).

Le premier Spyro n'était pas exempt de défauts, mais a pourtant bien marché, preuve que le petit dragon, mascotte de Vivendi-Universal, est apprécié par les joueurs. On pouvait ainsi reprocher au jeu une mauvaise jouabilité - le contrôle de Spyro n'était en effet pas des plus aisés, parfois - et plus généralement, un mauvais choix graphique pour une console proposant une résolution aussi petite. La GBA, même si elle la gère parfaitement, s'accommode mal de la 3D isométrique, du moins de celle que l'on a pu voir dans le premier volet des aventures de Spyro.

Digital Eclipse remet donc cela, et propose à nouveau le même choix graphique. Les décors sont d'ailleurs encore plus riches et on atteint vraiment un très grand niveau de qualité et de détail. De plus, dans son style, Spyro s'anime parfaitement (même si on peut ne pas apprécier sa façon de se mouvoir) et les personnages possèdent tous des mouvements propres.



Notez toute la profondeur de ce violet.

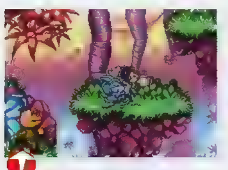
L'histoire de ce nouvel opus tient en quelques mots. Après sa dure bataille, Spyro, valeureux dragon, revient dans le royaume des Dragons. Mais, alors qu'il pensait prendre un repos bien mérité auprès des siens, il est une nouvelle fois conduit à sauver ses pairs. Les Anciens Dragons ont en effet perdu leurs pouvoirs et ne peuvent plus cracher de feu. Un mystérieux méchant aurait ainsi volé la source du feu. À vous de partir à sa recherche et de ramener le si précieux bien des dragons.

Outre cette histoire vraiment remarquable (a-t-on déjà vu plus original pour un jeu de plate-forme ?), on notera l'apparition de quelques nouveautés. Vous pourrez ainsi, tout au long de l'aventure, incarner quatre personnages différents. Spyro, bien sûr, vous est familier. Il pourra désormais nager, et lancer au choix du feu, de l'eau, ou de l'électricité. On trouvera aussi Sparx, déjà présent dans Season

Conception : Digital Eclipse - Distribution : Universal Interactive - Sortie : automne 2002

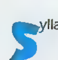

Courage, fuyons !


Allez vite récupérer les diamants.


Bon, je retourne jouer à Eternal Darkness

Non, il n'y a aucun zombie ici

of Ice, un autre dragon ami de Spyro et capable surtout de réaliser certaines actions bien particulières. Les nouveaux personnages seront Sheila le kangourou et Agent 9 le singe de l'espace. Bien sûr, chaque nouveau personnage aura sa jouabilité propre. Avec Sheila, vous vous déplacerez par bonds successifs (cinq minutes de jeu, et on commence à en avoir un peu marre), tandis qu'avec l'Agent 9, on aura droit à des phases de plate-forme par défilement horizontal des plus classiques.
Même si elles ne sont pas sensationnelles, les phases avec Sheila et l'Agent 9 viennent équilibrer les passages avec Sparx et Spyro. On note aussi, dans la série des nouveautés, l'apparition ô combien espérée d'une carte des niveaux permettant de vous repérer un peu mieux lorsque vous contrôlez Spyro.
Ce Season of Flame va donc tenter de gommer les défauts de son aîné, tout en poursuivant dans la lignée de la qualité graphique. Une meilleure jouabilité et des niveaux plus équilibrés lui permettraient d'espérer arriver à la cheville des références des jeux de plate-forme comme Yoshi's Island.


Sylla


La marmite assassine, un nouveau boss diabolique



Sheila est une femelle kangourou.


Sheila le kangourou entourée de ses amis.


Spyro contre une sorcière : un duel aérien

TONY HAWK'S

PRO SKATER 4

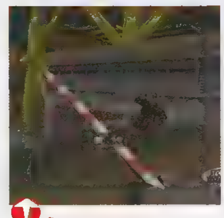


Même les décrochements d'ombres sont rendus !



On ne parle plus de hauteur mais d'altitude dans ce cas !!

Comme le dit si bien le célèbre proverbe auvergnat, jamais 3 sans 4 ! La sortie hivernale de ce Tony Hawk's, quatrième du nom, risque de ravir les fans de skate bloqués chez eux par le froid, mais également les simples addicts du skate virtuel en manque de sensations fortes sur console. Quant à moi, j'attends de voir. Le dernier épisode manquait sérieusement d'intérêt à mon goût, même s'il fut très bien noté. Les graphismes étaient aboutis, le gameplay également, mais il manquait le petit quelque chose qui nous donne envie de faire et refaire un stage afin de rentrer la série de tricks de nos rêves. L'exubérance des spots rendait ceux-ci moins attractifs que dans le second épisode, le meilleur à mes yeux. Enfin, cela n'engage que moi... On constate d'emblée le travail considérable réalisé par les développeurs de chez Neversoft en ce qui concerne l'interface, le rendu des visages


Il est fort probable que votre poids fasse redescendre la barre



Il est «style» avec sa casquette à la Magnum



The figure !

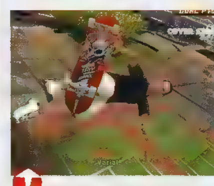


L'astuce du jour !

Conception : Neversoft Entertainment - Distribution : Activision - Nombre de joueurs : 1-2 - Date de sortie : fin 2002

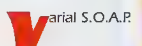
Le maître prend la pose


Pardon m'sieur ! Bouumm !!


Les détails des planches seront très bien rendus en pleine action.

mais surtout les environnements. Ceux-ci sont à la fois plus soignés et moins parfaits. Les revêtements sont moins lisses, ce qui les rend paradoxalement plus réalistes et aboutis. A l'inverse, les visages et allures ont été nettement améliorées et l'on reconnaît aisément nos skaters favoris et même le modèle de leur planche en plein grab. Le gameplay est globalement le même que dans l'épisode précédent, mais pourquoi modifier quelque chose d'excellent ? ! Rassurez-vous, les skaters ont hérité de toute une panoplie de nouveaux tricks «enchaînables» dans les niveaux du jeu, dont on ne connaît que deux exemples à l'heure actuelle, College et Zoo. Le premier de ceux-ci regorge de modules, fontaines, terrasses et autres barres à grinder tandis que le second contient, comme dans tout «zoo qui se respecte», des cages retenant une faune plus ou moins amicale. A ce sujet, vous pourrez ouvrir certaines des cages, à vous ensuite d'en assumer les conséquences. En mode Carrière, vous pourrez parcourir le niveau sans vous soucier du temps, puis une fois décidé à réussir les objectifs, vous n'aurez plus qu'à vous diriger vers un des piétons présents dans le niveau. Celui-ci vous donnera un objectif à réaliser, cette fois-ci dans un temps imparti. N'arrivez pas trop vite toutefois, vous risqueriez de lui fracasser le nez et de repeindre le trottoir en rouge ! En gros, c'est plus beau, plus fort et ça tourne à soixante images par seconde ! Espérons que le plaisir de jeu suivra et nous tiendrons là une bombe H vidéoludique !


Et si je grindais la voiture de ce gardien de zoo ?!


Varial S.O.A.P.

Vous aurez accès à quelques mini-jeux bien déjantés. Ici, le skate-tennis !


Les environnements sont particulièrement riches.

Prévu sur :

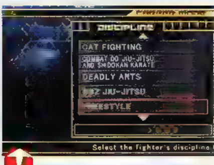



UFC : THROWDOWN



Le présentateur serait-il de la famille de Michael Buffer ?


Les prises seront très diversifiées.



C'est quoi ce style de combat ? Du jiu-jitsu Dragon Ball Z ?!!



Les combattants sont issus de la «vraie vie».

S'il y a bien une discipline que l'on ne peut pas qualifier de sport de fillettes, c'est l'Ultimate Fighting Championship (UFC pour les intimes). Ce sport extrême ne fait pas dans la dentelle, car de véritables machines à tuer issues d'arts martiaux différents se livrent des combats sans merci jusqu'au K.-O. ou l'abandon de leur adversaire. Un spectacle tellement violent que cela en devient parfois choquant (je me souviens d'une véritable boucherie dans la deuxième édition)... Cette nouvelle adaptation vidéoludique reprend donc ce principe percutant qui cartonne énormément outre-Atlantique. Dans ce titre baptisé «Throwdown», vous allez pouvoir incarner un panel de 28 combattants réels tels que Tito Ortiz, Bas Rutten, Franck Shamrock, Marco Ruas... mais aussi quatre nouveaux venus, dont Dave Menne et Ricco Rodriguez. A noter que, contrairement aux épisodes précédents, ces athlètes sont désormais différenciés par catégorie de poids, ce qui évite d'opposer un criquet à un ours polaire... Bien que le poids ne veuille pas dire grand-chose, puisque l'ancien champion Royce Gracie arrivait à vaincre des colosses qui faisaient plus de deux fois sa masse. Les batailles se dérouleront dans la fameuse arène octogonale où tous les coups sont permis et où la loi du plus fort règne. Les styles de combat varient énormément, allant de la lutte au karaté, du jiu-jitsu au kung-fu en passant par la boxe thaï... ce qui fait que tout le monde y trouvera son compte, d'autant plus que chaque athlète disposera de plus d'une vingtaine de mouvements différents.



Le speaker présente les deux adversaires en détail avant que le combat ne commence.



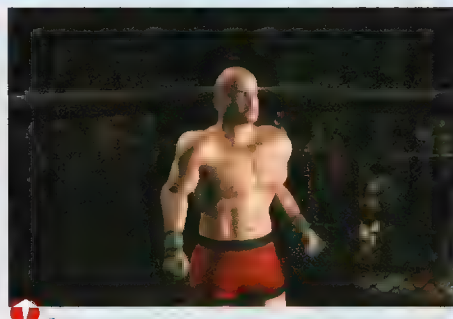
Vous pourrez créer le lutteur de vos rêves grâce à un éditeur de joueur très complet.



Les deux guerriers sont sur leurs gardes, et la tension est à son maximum.



DANS CETTE POSITION, CELUI QUI EST EN HAUT A TOUTES LES CHANCES DE GAGNER.

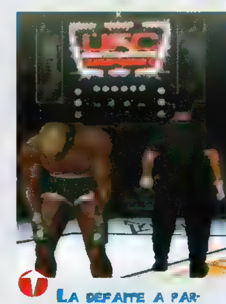


LA MODELISATION DES ATHLETES EST TRES FIDELE A LA REALITE.



De quoi varier les enchaînements ! La réalisation technique s'annonce très correcte dans l'ensemble, surtout au niveau des «fighters» qui sont modélisés de façon très fidèle par rapport à la réalité (avec environ 9 000 polygones par perso). L'animation donne l'impression d'assister à de vrais combats tant elle est fluide et réaliste. A ce sujet, la collision des impacts est si bien gérée (appuyée par des bruitages de tout premier ordre) qu'on a souvent mal pour ces pauvres gladiateurs virtuels lorsqu'ils reçoivent un méchant coup ! L'intérêt devrait également être au rendez-vous, avec de nombreux modes de jeu intéressants dont le mode Tournoi, où 6 à 8 joueurs pourront s'affronter, ainsi que le mode Carrière qui sert à créer un novice de A à Z (son poids, sa taille, son visage, sa coupe de cheveux...), puis à lui faire assimiler de nouvelles techniques au fur et à mesure de sa progression. Voilà qui devrait plaire aux amateurs du genre et pourrait s'avérer un très bon défouloir pour tous les autres. Il ne reste donc plus qu'à patienter encore quelques petites semaines pour savoir de quoi il retourne.

JUL



LA DEFAITE A PARFOIS UN GOUT BIEN AMER.



QUELLE VIOLENCE !

Prévu sur :

BMX Trick Racer



Dans la jungle, terrible jungle.



Passera ?. Passera pas ?.



Le monde de la montagne est superbe.

Y'aouh ! T'as vu c'que j'fais ?!?



J'espère qu'il a pris assez d'élan.



Yo men, je vais t'gemo !



Quelle belle figure.

La maison d'édition Simon and Schuster a étonné tout le monde lors de l'E3 quand elle a présenté son nouveau jeu de moto : BMX Trick Racer. Pour le moment, nous n'avons pu voir qu'une démo car le jeu n'est pas encore jouable, mais ce qu'on a vu est de très bon augure pour ce jeu qui pourrait créer l'événement sur GBA !

BMX Trick Racer est en développement chez Hypnotix, l'équipe responsable d'Outlaw Golf sur Xbox. Ce jeu est un mélange de Mat Hoffman GBA et des niveaux BMX de California Games sur la défunte portable Lynx. Les joueurs pourront évoluer sur quinze circuits différents (ville, jungle, montagne, désert) et de nombreux sauts, loopings et autres folies seront au programme !

Dans le mode Solo, les joueurs seront en compétition avec cinq autres bikers et marqueront des points en réalisant des tricks extrêmes, en passant de très étranges obstacles comme des loopings et des ponts suspendus. Le jeu supportera le cable link et donc quatre joueurs humains pourront s'affronter simultanément !

J'aimerais finir sur la qualité graphique du produit : les décors sont de toute beauté, remplis de détails et variés. De plus, les bikers sont bien modélisés. C'est un vrai plaisir pour les yeux @_@

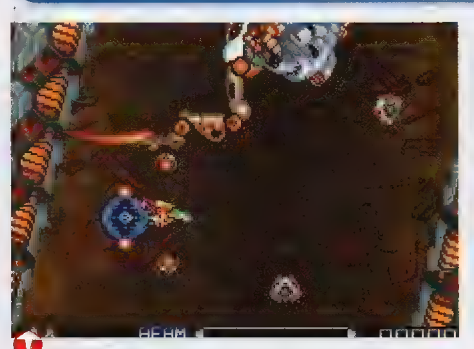
Peanut



Sortie : octobre 2002 - Conception : Hypnotix - Distribution : Simon and Schuster- Genre : course

R-TYPE III

THE THIRD LIGHTING



Il faudra utiliser votre pod pour vous protéger de ses boules de feu.



Le boss vous lancera ses petites créatures.

Vous voilà reparti dans votre lutte contre l'Empire Bydo. Celui-ci fait à nouveau parler de lui, et c'est à bord de votre vaisseau fétiche et aidé de son pod que vous devrez passer dans une succession de niveaux tous plus ardus les uns que les autres, en défilement horizontal.

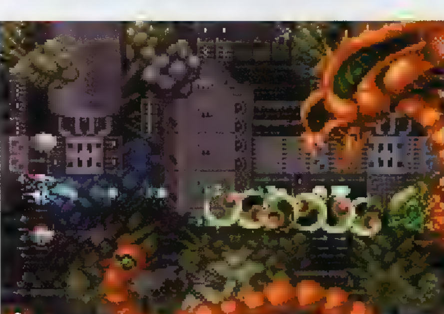
R-Type III est fort logiquement le troisième volet de la série. Sur Super NES en 1994, après deux autres épisodes déjà sortis sur la même console, il revient donc aujourd'hui sur Game Boy Advance, développé par les équipes italiennes de Raylight Studios. D'ailleurs, pour les connaisseurs, cet épisode regorge de clins d'œil en tout genre aux précédentes versions, notamment dans les boss ou les demi-boss.

Votre vaisseau et son pod, que vous pourrez placer devant ou derrière vous, disposeront de fonctions diverses, comme celle de bouclier ou d'arme d'appoint. De plus, la faible rapidité du vaisseau vous obligera à vous protéger en permanence des tirs ennemis et à accumuler le plus possible de défenses.

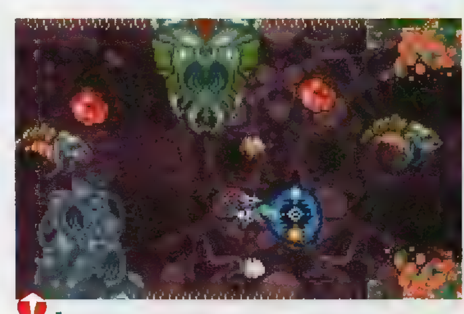
La conversion depuis la version Super NES est honnête. Le jeu est coloré, assez bien animé, même si les décors en arrière-plan ont une fâcheuse tendance à se répéter. La jouabilité n'apportera aucune nouveauté non plus. Un bouton pour armer l'arme principale, l'autre pour les tirs en rafale, et L et R pour commander les pods.

Si le jeu reste assez sympathique à jouer et ravira tous les amateurs de shoot, il souffre malgré tout énormément de son âge. Tout est en effet assez vieillot dans ce R-Type III et, en règle générale, les shoots vieillissent plus mal que les autres. Nous avions en effet eu la même impression en testant Gradius Generation il y a quelques mois.


ylla



Voila un boss plutôt impressionnant.



Les niveaux restent riches et colorés.

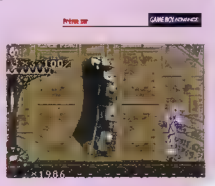
Conception : Raylight Studios - Distribution : Phantagram - Genre : shoot - Nombre de joueurs : 1
Sortie : automne 2002 -

LE BIG JIM REVIENT

Enfin... «big» dans son super costume, mais, une fois sorti, Jim n'est plus qu'un misérable ver de terre inoffensif ! Conçu par Dave Perry, le créateur d'Aladdin sur Megadrive, Earthworm Jim a déjà fait l'objet l'an dernier d'une conversion sur notre petite portable. Il était donc logique de le voir revenir, et c'est tant mieux, car ce second volet est encore plus délirant et hilarant que le précédent. Le titre devrait être sorti aux États Unis à l'heure où vous lirez ces lignes.

Prévu sur GAME BOY ADVANCE



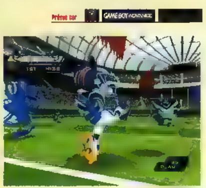


MICKEY AIME LE FOOT



Et si la prestation de vos favoris lors de la Coupe du monde ne vous a pas fâchés avec le ballon rond, cela vaudra sans doute le coup d'aller jeter un œil du côté de Disney All-Star Soccer. Ce nouveau titre de Konami vous invite en effet à prendre votre revanche dans des matchs à 5 contre 5, à l'ambiance bon enfant. On retrouve Mickey, Donald, Daisy, Dingo et les autres, animés à la perfection sur des terrains en 3D (style «Mode 7») impressionnants. Le jeu offre de nombreux modes dont, bien sûr, la possibilité de connecter quatre GBA ensemble pour jouer à plusieurs. La sortie est pour juillet, aux Etats-Unis.

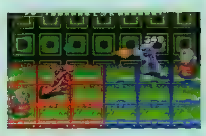
Prévu sur GAME BOY ADVANCE

MEGAMAN [illegible]

Capcom a présenté au salon E3 de Los Angeles la suite de son Action-RPG mettant en scène sa célèbre mascotte, Megaman. Dans ce nouvel épisode, un virus informatique menace de mettre fin à l'ère technologique tel un bug de l'an 2000... Sauf que, cette fois, sans Megaman, l'apocalypse aura bien lieu ! Jouable à deux en link, Megaman Battle Network 2 sera sans doute disponible aux Etats-Unis à l'heure où vous lirez ces lignes, mais attention : n'allez surtout pas le confondre avec le (fabuleux) jeu d'action Megaman Zero...

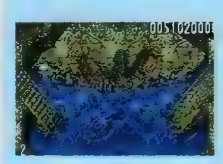
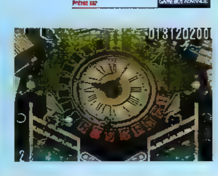
Prévu sur GAME BOY ADVANCE

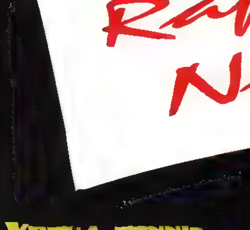




LE JEU QUI FAIT FLIPPER

Combattre les créatures de la nuit à coups de balles de flipper, cela vous dit ? C'est ce que propose Pinball of the Dead, le flipper de Sega, inspiré de sa série de jeux de tir au revolver : House of The Dead. La réalisation est hallucinante, avec une animation aussi diabolique que les êtres qui hantent les trois tables du jeu. Le titre a des allures de Devil's Crash, mais s'annonce encore plus démoniaque ! Le titre sera sorti aux US à l'heure où vous lirez ces lignes.

Prévu sur GAME BOY ADVANCE



VIRTUA TENNIS SUR GBA !!!

C'est pas des blagues : le célèbre jeu de tennis de Sega arrive sur notre chère portable... Bien sûr, il n'est tout de même pas en 3D, mais le jeu est toujours aussi fun et l'animation excellente. On retrouve même les nombreux modes d'entraînement de la version Dreamcast : du simple service au tir de précision, le tout avec l'aide des tanks lanceurs de balles ! Il est même possible de créer son personnage en mode championnat et de jouer à quatre en link. La sortie est prévue pour la fin de l'année.

UNE LAMPE GBA ENFIN EFFICACE ?

De nombreuses lampes destinées à la GBA sont sorties, mais aucune n'était vraiment efficace ! Mais, voilà qui vient d'être résolu avec l'Illuminator Pro. En effet, cette lampe permettrait de jouer dans le noir total... Comment ? Hé bien, Joytech, l'entreprise européenne à qui nous devons l'appareil, utilise la technologie Fluorescevision. Comprenez-y ce que vous pouvez, il reste que cette lampe utilise, soit deux piles AA, soit une batterie GBA. Enfin, aucun prix ou date de sortie n'ont encore été communiqués.



Meilleures ventes GBA au Japon

Les meilleures ventes GBA de la semaine du 3 au 9 juin au Japon sont : Tottoko Hamutarou 3 (27599), Castlevania - Concerto Of Midnight (12841), Battle Network Rockman EXE 2 (10836), Rockman Zero (8342), Tennis no Oji-Sama (6354), Super Mario Advance 2 (5269), Fire Emblem : Fuuin no Ken (5131), Power Pro Kun Pocket 4 (4375). A noter, la très bonne entrée du nouveau Castlevania et la présence de deux Rockman !

La Panthère Rose sur GBA !

Wanadoo a annoncé la sortie d'un jeu basé sur l'univers de la Panthère rose pour novembre 2002 sur GBA. L'histoire commence par une paisible journée de pêche pour la Panthère rose, toujours suivie, de très près, par l'inspecteur Clouseau. Mais, suite à un missile mal programmé, la Panthère rose se retrouve projetée dans l'espace. Dès lors, elle ne souhaite plus qu'une seule chose : rentrer chez elle ! Cette adaptation sera un jeu de plate-forme comprenant trois épisodes avec différents niveaux chacun. Des mini-jeux sont également au programme.

Prévu sur : GAME BOY ADVANCE

Speedball 2



Décidément, Wanadoo est en forme sur GBA en ce moment ! Cette fois-ci, il nous adapte l'un des hits d'Amiga et Atari ST : Speedball. Il s'agit d'un jeu de sport sauvage qui n'obéit à aucune règle connue ! Incluant de nombreux modes de jeu, Speedball 2 paraît prometteur, surtout quand on sait qu'on pourra gérer son équipe en vendant ou achetant des joueurs, par exemple. Il est à noter que vous pourrez jouer à deux via le cable link. Le jeu est prévu pour le mois d'août.

Prévu sur : GAME BOY ADVANCE







Pro Beach Soccer

Wanadoo et Pam Development sont en train de réaliser un jeu vidéo de «beach soccer» sur GBA pour les fans de foot et de jeux d'arcade ! Ce soft vous propose de découvrir un sport nouveau, qui séduit toutes les stars du football, au travers de stades exotiques, de Rio à Marseille ! Des joueurs au look décontracté, des « shows laser » et une collaboration avec de vrais DJ pour l'ambiance musicale feront de Pro Beach Soccer un jeu très fun. ;)

Prévu sur : GAME BOY ADVANCE / XBOX



Super Mario's Universe

Un nouveau Mario serait en préparation... En effet, c'est ce que suggère une vidéo qui traîne sur le Net. Trop bien faite pour penser qu'il s'agirait d'un fake, elle semble avoir été tournée pendant l'E3. On peut y voir une cinématique, le titre du jeu et Mario courir dans un niveau de toute beauté ! Ce serait apparemment un nouveau Mario-RPG, mais pour GBA et en cell-shading... On attend une annonce officielle au prochain Nintendo Space World. A suivre donc...

Prévu sur : GAME BOY ADVANCE



Tomb Raider : The Prophecy



On savait depuis un moment que le jeu était en développement sur GBA, mais on n'avait jamais vu d'images... c'est chose faite ! Et je vous conseille de bien profiter de ces images, car, niveau info, c'est pas génial... ;) On sait seulement que le jeu se nommera Tomb Raider : The Prophecy et qu'il sera toujours développé par Eidos et distribué par Ubi Soft. Si vous ne le savez pas, deux épisodes ont déjà vu le jour sur GBC et ils étaient bons. Ceci augure bien pour ce nouvel opus !

Prévu sur : GAME BOY ADVANCE

Boulder Dash EX



Pour les petits nouveaux, un mode Tutorial est présent.

Ne vous fiez pas à la vue : si vous poussez une pierre, elle tombera.

Non, il ne s'agit pas d'un jeu de baston, mais d'un grand classique du jeu de plate-forme/réflexion, né au milieu des années 80... Les développeurs de chez Vision Works ne se sont pas pour autant contentés d'un simple remake et ont ajouté tout un attirail de nouvelles options, tout en relevant bien sûr le niveau de la réalisation. Ainsi, cette nouvelle version comporte une cinquantaine de nouveaux niveaux (sur les 150 que propose le jeu), ainsi qu'une fonction Zoom (permettant d'avoir une vue d'ensemble du niveau) fort appréciable et quelques bonus bienvenus, comme un bras mécanique permettant d'attraper les objets à distance (très pratique !). Le principe de jeu reste le même : il s'agit de collecter le nombre de diamants requis pour ouvrir la porte du niveau suivant. Cela paraît simple à première vue, mais il vous faudra d'abord localiser ces fameux diamants, tout comme la sortie, et vous devrez alors creuser votre chemin sans vous faire tuer par un ennemi, ou par une chute de pierres... Le joueur pourra toutefois tirer avantage de chaque élément constituant un niveau, et ainsi les stratégies pour accéder au suivant s'avèrent multiples (tendre des pièges aux ennemis, les éviter et leur bloquer l'accès avec des pierres, etc.). Les graphismes sont agréables, même si la perspective est quelque peu trompeuse, donnant l'impression d'une vue aérienne. En cadeau, le jeu propose un mode Classique, qui permettra aux nostalgiques de retrouver le jeu qu'ils ont connu il y a plus de quinze ans, ainsi qu'un mode Quatre joueurs (avec une seule cartouche) grâce au cable link ! Un titre qui risque de s'avérer indispensable pour un bon nombre d'« anciens » comme pour les nouveaux venus !



Les niveaux sont répartis en six mondes distincts.



La réalisation a été mise au goût du jour



Un vrai bonheur pour les nostalgiques : le mode Classique !


ab

Conception : Vision Works - Distribution : Kemco - Genre : action/réflexion
Nombre de joueurs : 1 à 4 - Date de sortie : août 2002

MEDABOTS AX

METABEE VERSION & ROKUSHO VERSION


UN SOIN INDÉNIABLE A ÉTÉ APPORTÉ AUX GRAPHISMES.


QU'IL EST BON, LE PARFUM DE LA VICTOIRE.


HEUREUSEMENT, ILS NE ROUILLENT PAS.

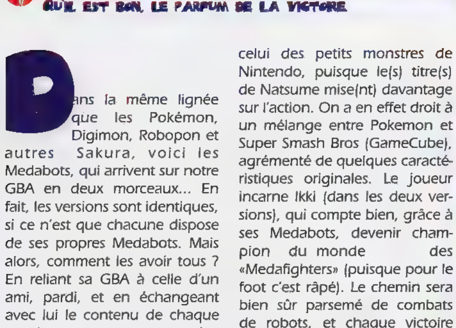

TOUT CE BEAU MONDE S'AGITE A L'ÉCRAN, SANS RALENTISSEMENT.

Dans la même lignée que les Pokémon, Digimon, Robopon et autres Sakura, voici les Medabots, qui arrivent sur notre GBA en deux morceaux... En fait, les versions sont identiques, si ce n'est que chacune dispose de ses propres Medabots. Mais alors, comment les avoir tous ? En reliant sa GBA à celle d'un ami, pardi, et en échangeant avec lui le contenu de chaque version, comme avec les Pokémon Bleu, Rouge et Jaune de la GameBoy Color. Le principe de jeu diffère toutefois de celui des petits monstres de Nintendo, puisque le(s) titre(s) de Natsume mise(nt) davantage sur l'action. On a en effet droit à un mélange entre Pokemon et Super Smash Bros (GameCube), agrémenté de quelques caractéristiques originales. Le joueur incarne Ikki (dans les deux versions), qui compte bien, grâce à ses Medabots, devenir champion du monde des «Medafighters» (puisque pour le foot c'est râpé). Le chemin sera bien sûr parsemé de combats de robots, et chaque victoire permettra d'obtenir de nouvelles pièces détachées. Celles-ci tomberont à pic pour améliorer les performances de vos Medabots. Un minimum de stratégie s'imposera avant chaque duel, tant dans le choix des robots que dans leur armement, d'autant plus que les combats engageront deux Medabots par équipe alors que le joueur ne pourra en contrôler qu'un. Il appartiendra donc au joueur de se montrer judicieux dans ses choix, avant d'entamer la bataille proprement dite, qui se déroule à la manière d'un jeu de baston classique, dans des décors interactifs et plutôt réussis sur le plan graphique. Voilà donc un titre qui devrait ravir sans aucun doute les fans de la série, mais aussi ceux qu'un jeu de baston «évolutif» pourrait intéresser.

Fab


LES COMBATS PRENNENT PLACE DANS TOUTES SORTES D'ENDROITS.


AVEC LES BONNES ARMES, TOUT DEVIENT PLUS SIMPLE.

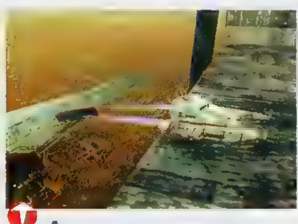


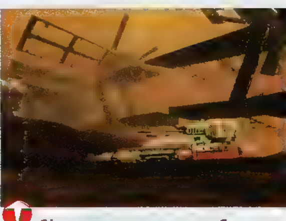

MEDABOTS EST SANS DOUTE LE PLUS BEAU DE SA CATÉGORIE SUR PORTABLE.

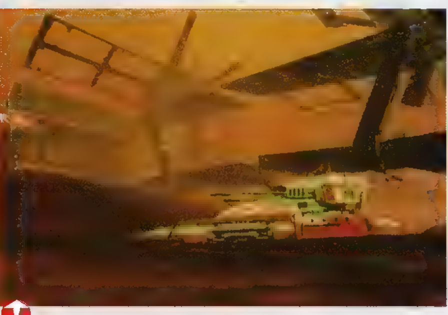
Conception : Natsume - Distribution : Natsume - Genre : action - Nombre de joueurs : 1 à 2
Date de sortie : juillet 2002

STAR WARS
THE CLONE WARS

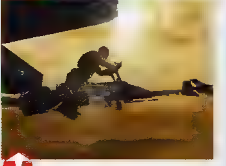

Le rendu de ces lasers peut laisser perplexe


Allez vite vous cacher dans un vaisseau !


L'ambiance du film de Lucas sera préservée


Les machines que vous rencontrerez dans le jeu seront impressionnantes

Après le succès rencontré par Star Wars Rogue Leader : Rogue Squadron 2, la série de George Lucas revient sur GameCube avec un titre tout droit tiré du récent film, L'Attaque des clones, The Clone Wars. En fait, le jeu débutera quasiment là où le film s'arrête, c'est-à-dire en pleine bataille finale entre les armées droïdes de la Confédération du Commerce, menées par le comte Dooku, et l'armée des clones au service de la République. Si vous avez vu le film, vous savez que cette bataille est démesurée, grandiose, apocalyptique, tant les forces en présence sont importantes et les armes utilisées massives. On ne pouvait donc rêver mieux que de voir ces scènes arriver sur nos consoles.
Le jeu, présenté à l'E3, compte seize campagnes, réparties sur six mondes différents, dont Geonosis, bien sûr. Vous les parcourrez en incarnant le Jedi de votre choix : Anakin Skywalker, Mace Windu, ou encore Obi-Wan Kenobi. Tous les trois tenteront de lutter


Mace Windu va en découdre avec le comte Dooku.


Vous serez souvent amenés à contrôler ce tank


LucasArts nous fournit gentiment de belles images avec de beaux effets de lumière



Cet engin vous permettra sans doute de tirer sur les tourelles.

contre un côté obscur de la Force de plus en plus menaçant. Il y a donc trois aventures différentes selon le Jedi que vous choisissez, mais vous vous apercevrez bien vite que tous les itinéraires mènent au même endroit : vers une bataille finale mémorable.

Le gameplay du jeu est assez similaire à celui du jeu de Factor 5, si ce n'est qu'en plus des combats dans les airs, vous vous battrez aussi sur terre. La plupart de l'action se passe dans divers véhicules que les habitués de Star Wars connaissent bien : des tanks, des motos, des AT-SX, ou encore de petits vaisseaux d'attaque. Point intéressant à noter, la maniabilité sera, à peu de choses près, identique sur les différents engins que vous serez amenés à contrôler et ne devrait vous causer aucun problème.

Star Wars : The Clone Wars demande une bonne dose de stratégie. Pour gagner les missions, vous ne devrez pas vous contenter de tirer sur tout ce qui bouge. A l'image de ce que l'on a pu voir déjà dans Rogue Leader, où Luke demandait à ses compagnons d'escadrille de rester en formation ou de s'occuper des Ties, il vous sera possible de donner des séries d'ordre à vos troupes au sol en utilisant la croix multidirectionnelle. Vous pourrez ainsi demander aux clones d'attaquer, de défendre ou de battre en retraite.

Mais le jeu ne vous proposera pas que des phases protégées à l'abri de vos vaisseaux. À l'image de ce que l'on voit dans le film, les Jedi seront parfois amenés à descendre de leur machine et à se mêler à la bataille, armés de leur bon vieux sabre laser. Ces passages, vraiment jouissifs, donneront une profondeur supplémentaire à un gameplay déjà très riche. Sécuriser des aires alliées, détruire des bases et des engins ennemis, puis descendre de l'AT-SX et décapiter une série de droïdes, voilà ce que tous les amateurs de Star Wars apprécient.

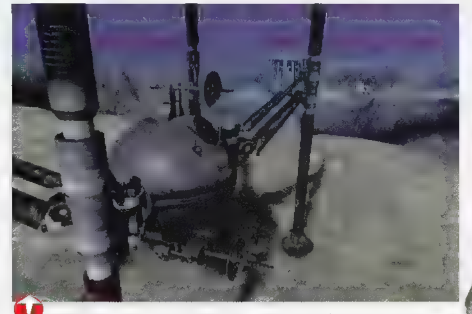
Techniquement, la version que nous avons vue à l'E3 n'était pas encore au point : on notait encore quelques ralentissements lors des phases trop chargées (il est très fréquent de se retrouver avec des centaines de droïdes et de clones au sol), mais les aires proposées étaient, malgré tout, sublimes, variées, et les textures presque aussi fines que dans Rogue Leader.

Pour finir, sachez qu'il vous sera possible de jouer jusqu'à quatre simultanément et, si l'on n'a pas pour l'instant de précisions sur la nature de ces missions, il est très probable que l'on pourra s'affronter dans des phases de stratégie où chacun devra mener ses troupes à la victoire.

Princesse



ylla



Dans le jeu que nous avons vu à l'E3, ces aires étaient remplies de droïdes.

Prévue sur :





WRESTLEMANIA X8


Triple H malmène l'Homme d'outre-tombe


Les entrées des artistes sont hyper spectaculaires !


Kurt Angle et sa souplesse olympique


Les Outsiders, Nash et Hall, sont en train de malmener la légende vivante du catch


Les frères de la Destruction portent un double Shockslam à Stone Cold

Le catch est un divertissement sportif très apprécié outre-Atlantique, à tel point que cela en devient presque une religion (dont je suis un fervent adepte !). Succès oblige, les adaptations vidéoludiques pullulent de toute part, mais s'il s'avère qu'elles sont souvent de bien piètre qualité, celles de THQ sortent nettement du lot ; intéressons-nous donc à Wrestlemania X8. Pour commencer en beauté, le soft va proposer 42 superstars de la WWE (anciennement WWF) et de la WCW comme The Rock, «Stone Cold» Steve Austin, The Undertaker, RVD, Kevin Nash, Hulk Hogan et bien d'autres... Pour continuer sur cette lancée, la réalisation technique est d'un niveau magistral, permettant de reconnaître ces idoles au premier coup d'œil. Que ce soit leur visage ou leur morphologie, tout a parfaitement été respecté ; quant à l'animation, elle offre des mouvements d'un réalisme total. Il suffit de voir l'animation du Coude du peuple (People's Elbow) pour se rendre compte du travail effectué. Un des autres points forts du catch réside dans l'entrée des artistes, qui provoque chaque fois l'hystérie totale des fans. Eh bien, c'est encore le cas dans ce soft, car la mise en scène de l'arrivée des catcheurs est aussi soignée qu'en réalité, avec un clip vidéo projeté sur écran géant et leur véritable musique (j'adore celle du Rock) jouée en direct live. D'autant plus que les projecteurs éclairent la scène de mille feux, ce qui permet d'assister à des effets d'éclairages somptueux. Un sans-faute pour la partie technique, donc. Le gameplay promet d'être très bon, car il s'inspire grandement de Wrestlemania 2000 et de No Mercy, sortis il y a quelque temps sur N64. Ce qui est un sacré gage de qualité, car les deux titres cités n'ont toujours pas d'équivalent à l'heure actuelle en termes de plaisir de jeu. Les prises seront très variées (plus d'une dizaine par perso), et chaque star aura la possibilité d'achever son adversaire en utilisant son finish personnel (la Pierre tombale, le Jacknife, le Pedigree...). Les modes de jeu seront tout aussi jouissifs, avec les matchs en simple, en équipe, le fameux Royal Rumble (il faut être le dernier à rester sur le ring

parmi 30 catcheurs), mais aussi les affrontements en cage et les matchs de l'échelle. De quoi bien s'amuser, surtout qu'on peut compter sur la présence d'un mode Multijoueur jouable jusqu'à 4 pour mettre de l'ambiance lors des soirées entre potes ! A part ça, on peut aussi trouver un éditeur de lutteur qui permet de créer le catcheur de ses rêves : l'occasion idéale pour faire remonter des anciennes gloires du catch sur le ring... En gros, voilà un titre que tout fana de catch se doit d'attendre avec une impatience démesurée ! Pour finir, sachez que ce produit est sorti aux USA au moment où j'écris ces quelques lignes, ce qui veut dire que vous aurez droit au test incessamment sous peu.

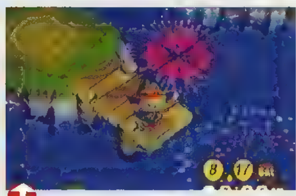
JUL


L'Undertaker fait son entrée sur sa rutilante Harley-Davidson

Prévue sur :

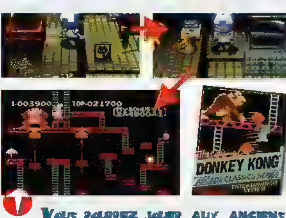

Les Dudley'z vont exécuter le 3D sur Jeff Hardy, ce qui va briser cette table. Remarquez au passage les magnifiques effets d'éclarage des projecteurs.

ANIMAL
CROSSING


Une p'tite baignade, ça vous dit ?



Travailler pour améliorer son quotidien.



Vous pourrez jouer aux anciens hits de la NES.


T-Rex... T-Rex... T-Rex !!!

La réputation de Nintendo en matière d'originalité n'est plus à faire. En effet, Big N arrive toujours à nous surprendre avec de nouvelles réalisations... Il en va de même avec l'un de ses futurs titres : Animal Crossing. Voyons ce que va apporter ce jeu d'aventure d'un genre nouveau aux petits et aux grands !

A l'origine, Animal Crossing est un jeu sorti sur N64 en février 2001, uniquement au Japon. Son succès fut mitigé à cause d'une campagne publicitaire déplorable et de la concurrence de la PlayStation 2. Mais Miyamoto, déjà responsable du projet sur N64, croyait dur comme fer à son titre et il a décidé de le porter sur GameCube... Regardons plus en détail de quoi il s'agit !

C'est ainsi qu'Animal Crossing a été défini par Nintendo et par la plupart des observateurs du monde vidéoludique. En fait, bien que présenté comme un jeu d'aventure, on ne peut pas vraiment classer ce titre dans une catégorie précise, un peu à l'instar de Pikmin. Animal Crossing est tellement novateur et spécial que j'aurais envie de le ranger dans le CyberLife... Vous incarnerez un personnage dont vous choisirez le nom, qui vivra dans la forêt en compagnie d'animaux et objets en tout genre. Le but du jeu ? Aucun ! Enfin si, quand même... Il faudra donner vie à ce héros et lui rendre l'existence la plus heureuse possible. Comme dans toute vie, il faudra travailler pour gagner de l'argent et donc améliorer son quotidien. Mais vous ne serez pas obligé de faire quoi que ce soit... A vous de



L'E-Reader vous permettra de faire évoluer votre personnage à l'aide de trading cards.



Vos réponses auront une grande influence sur le jeu.

Conception : Nintendo - Distribution : Nintendo - Genre : aventure -
Nombre de joueurs : 1 à 4 - Sortie : 20 septembre 2002 (USA)



Regardez bien le panneau, on dirait les signes des manettes PS2 ;).



Un petit chez-soi bien équipé !

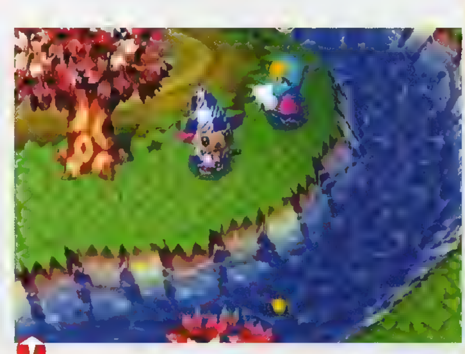
gérer comme bon vous semble l'existence de votre personnage ! Bien entendu, des moments de détente seront possibles : pêcher, écouter de la musique, confectionner des vêtements ou même jouer à des vieux titres NES. En effet, Nintendo a intégré à Animal Crossing quelques ancêtres du jeu vidéo comme Donkey Kong, Pinball, Golf, Tennis, Balloon Fight, etc.
Animal Crossing vous permettra de personnaliser votre environnement. Vous pourrez décorer votre petit chez-vous à l'aide de tapisseries, tableaux ou autres ornements. Bien entendu, le niveau de luxe dépendra de l'argent que vous gagnerez... En gros, si vous êtes fainéant, vous n'aurez pas grand-chose pour décorer votre habitat ! Petit plus, vous disposerez d'une palette graphique à la Mario Paint pour personnaliser votre environnement. Tout cela permettra à chaque joueur d'avoir son propre univers...
Autre chose, Animal Crossing sera compatible avec l'horloge interne de la GameCube, ce qui influencera, en fonction de l'horaire, les événements du jeu. Pour utiliser des mots plus simples, si vous jouez la nuit, il fera nuit aussi dans le soft ! Le plus fort, c'est que cela sera également vrai pour les saisons : par exemple, lorsque vous jouerez en hiver, de la neige recouvrira votre environnement virtuel.
Enfin, le jeu sera compatible avec la GBA, à savoir que vous pourrez quitter votre île à tout moment ; votre personnage apparaîtra alors sur l'écran de votre GBA).


Peanut

Prévue sur : 



Bah, pourquoi tu vas à la police ?!?



Un monde riche en couleurs.

RAYMAN 3



Les graphismes s'annoncent très colorés.



On ne peut pas les voir, mais en fait il a de sacrés biceps.

La version pour console de salon a été présentée en grande pompe lors du dernier E3 de Los Angeles, et cela n'a rien d'étonnant lorsqu'on jette un œil à la qualité du titre en question. Mais il ne faut pas pour autant oublier la portable de Nintendo, car même si Rayman 3 sur GBA diffère évidemment de son grand frère sur GameCube, il s'annonce tout aussi réussi, toutes proportions gardées. Il y a un an, Digital Eclipse nous gratifiait déjà, avec Rayman Advance, d'une excellente conversion du premier volet de la saga (sorti entre autres sur PlayStation et Saturn). Ce nouveau volet parvient pourtant à marquer une sacrée évolution, et c'est donc avec plaisir qu'on retrouve le héros désarticulé sur notre chère portable, même si au passage on a loupé une marche (puisqu'on passe directement du premier opus au troisième). Le jeu se déroule de la même façon que son prédécesseur : il s'agit donc toujours d'un jeu de plate-forme en 2D (à la différence de la version GameCube), et le but consiste une fois encore à sauver les compagnons de Rayman. Cependant, la réalisation de ce nouvel épisode donne un certain coup de vieux à "l'ancêtre" Rayman Advance : les graphismes sont absolument superbes, et l'animation est irréprochable. Le jeu propose même quelques séquences de ski nautique de toute beauté, en simili-3D (style Mode 7 de la Super Nintendo). En bonus, le jeu devrait permettre à quatre joueurs de s'affronter simultanément grâce au fameux cable link. Et pendant qu'on y est, Rayman 3 sur GBA pourra également se connecter à la version GameCube, histoire de découvrir sur sa portable de nouveaux ennemis et de nouveaux tableaux... Que demander de plus ? Une sortie pour cet été ? Ah, en effet, il faudra attendre un peu plus longtemps...

Fab



"Viens faire un bisou a Meme."



Malgré la 2D, l'impression de profondeur est présente.



C'est tout de même pratique de ne pas avoir de bras.



On peut toujours se servir de ses cheveux comme d'un hélico.

Prévue sur : XBOX, GameCube, GAME BOY ADVANCE, PS2

Conception : Ubi Soft - Distribution : Ubi Soft - Genre : plate-forme - Nombre de joueurs : 1
Date de sortie : fin 2002

Disney's
Lilo & Stitch



Une fois réunis, les deux comparses tirent sur tout ce qui bouge.



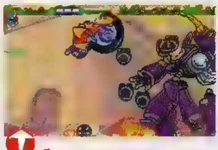
Lilo doit s'efforcer d'atteindre la sortie tout en évitant les aliens.



Les phases en 3D sont très fluides.

Un jeu vidéo Disney à l'occasion de la sortie d'un film des fameux studios d'animation, c'était devenu une coutume depuis Aladdin (d'autres titres ont même suivi pour rattraper le retard : La Petite Sirène, Pinocchio, etc.). Pourtant, ce Lilo & Stitch sort quelque peu du lot, à l'image d'ailleurs du dessin animé (sorti dans les salles obscures le 22 juin). En effet, alors que Disney nous avait habitués à des jeux de plate-forme, le titre qu'il présente aujourd'hui alterne le pur shoot'em up et jeu d'action-aventure. Bref, le public visé est plus âgé, même si le jeu reste, Disney oblige, tout à fait à la portée des plus jeunes. Les programmeurs de chez Digital Eclipse ont même intégré quelques scènes du film, d'une qualité impressionnante, dans la petite cartouche GBA. Les joueurs incarnent donc, à tour de rôle, Lilo et Stitch, à travers 13 niveaux variés tant sur l'aspect graphique qu'au niveau du gameplay. Les phases avec Stitch, l'extra-terrestre déjanté, relèvent du jeu d'action à l'état brut, du genre du célèbre Metal Slug de chez SNK (ce qui est loin d'être une mauvaise référence). Les séquences avec l'attachante Lilo comportent en revanche un minimum de recherche, puisqu'il lui faudra par exemple actionner divers interrupteurs pour atteindre la fin des niveaux, et échapper à ses poursuivants. Enfin, certains stages se déroulent à la manière de grands classiques du shoot'em up, avec des boss de fin gigantesques. Lilo & Stitch s'annonce donc des plus détonant, et ce d'autant plus que sa réalisation est fabuleuse : les couleurs sont superbes, et l'animation est d'une fluidité exemplaire. C'est bien simple : c'est l'un des plus beaux jeux du dernier E3 sur GBA.

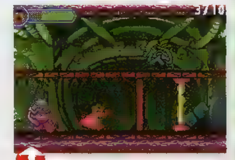
Fab



La taille des boss est impressionnante.



Les décors sont aussi variés que colorés.



La situation est pour le moins critique.

Prévue sur : GAME BOY ADVANCE

Conception : Digital Eclipse - Distribution : Disney Interactive - Nombre de joueurs : 1
Date de sortie : été 2002

CONSOLE

POUR TOUT SAVOIR SUR L'HISTOIR

C'est avec grand plaisir que nous vous annonçons la naissance d'une nouvelle rubrique dans Gameplay 128. Cette dernière, intitulée "Consoles Story", a pour but de vous présenter la façon dont est né le divertissement qui nous fait tant vibrer et comment il a évolué au fur et à mesure des années. Ce sera l'occasion de rappeler bon nombre de souvenirs aux papys du jeu vidéo et d'en apprendre un rayon sur le sujet aux jeunes novices. C'est donc parti pour faire le plein de connaissance et pour approfondir sa culture vidéoludique.

JUL


Nolan Bushnell en personne.


Tout le monde se souvient de l'Atari VCS 2600.



Pong : un véritable dinosaure vidéoludique.

Le père fondateur de ce fantastique divertissement qu'est le jeu vidéo est sans nul doute Ralph Baer, qui eut l'idée, en 1951, de créer une interactivité possible entre le spectateur et son téléviseur, le rendant ainsi joueur. Chargé à l'époque par ses dirigeants de créer un téléviseur révolutionnaire, il leur proposa l'invention, qui hélas fut rejetée mais cela n'allait pas le décourager pour autant Sept ans plus tard, en 1958, un physicien nommé Willy Higinbotham programma un jeu de tennis sur un oscilloscope, mais n'eut pas l'idée judicieuse d'en déposer le brevet. Dommage pour lui... C'est en 1966 que Ralph Baer prit sa revanche en inventant la Magnavox Odyssey, une console qui utilisait des calques sur lesquels les graphismes du jeu étaient dessinés, et que l'on plaçait sur l'écran pour jouer. Malheureusement, le triomphe ne fut pas au rendez-vous, et peu de gens s'en souviennent aujourd'hui. Voilà pour la petite histoire des balbutiements du jeu vidéo. Parlons maintenant du tout premier jeu vidéo connu du grand public. Il s'agit de Pong, un jeu de tennis hyper basique, avec deux barres de chaque côté de l'écran, représentant les raquettes, et une balle qu'on se renvoyait chacun son tour. Le score était comptabilisé et les matchs s'enchaînaient de plus belle. Cette création, qui date de 1972, est due à Nolan Bushnell, un jeune Américain dynamique qui a cru et s'est investi à fond dans le marché du jeu vidéo. Il décida de laisser tomber son travail d'ingénieur pour créer avec deux de ces collègues de travail une société qui produirait des jeux en masse. Atari était née (le 27 juin 1972). A ce sujet, sachez que le nom de l'entreprise est dû au fait que Nolan Bushnell adorait le jeu de Go, une sorte de jeu d'échecs japonais où le terme Atari signifie "faire échec à". Amusant non ? S'ensuivit la commercialisation de bornes d'arcade dans tout le pays, puis le premier système qui permettait d'y jouer à la maison. La firme lança ensuite en 1977 l'Atari VCS 2600, qui fut sa première console à cartouches interchangeables. Les hits japonais de l'époque, comme Pacman et Space Invaders, furent par la suite adaptés sur la machine, et son succès ne cessa de croître outre-Atlantique. Les années suivantes virent naître des consoles concurrentes comme l'Intellivision de Mattel en 1982, la CBS de Colecovision et le Vectrex de MB en 1983, mais tout ceci n'était que pacotille face à la riposte que s'apprêtaient à mener les fabricants japonaise tels que Nintendo et Sega. Pour savoir ce que ces deux géants ont mijoté, et comment ils ont réussi à devenir les maîtres incontestés du marché, nous vous invitons à lire la suite de ce dossier passionnant.


Voici les fameux jeux en calque de la Magnavox Odyssey.

ES STORY

RE DES CONSOLES DE JEUX-VIDÉO

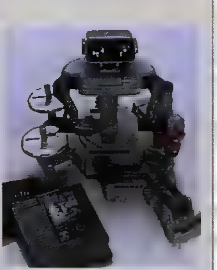
Nintendo Entertainement System

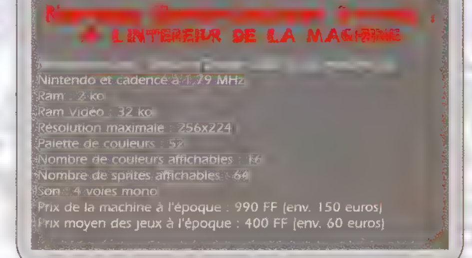
C'est en 1983 que Nintendo lança la Family Computer au Japon. Cette console 8 bits de salon rencontra tout de suite un succès extraordinaire, grâce notamment au système des cartouches interchangeables. Mais c'est surtout grâce à une ludothèque d'une richesse inouïe qu'elle a marqué le monde du jeu vidéo à tout jamais, avec la naissance de sagas mythiques telles que Mario et Zelda. C'est pourquoi nous nous devions de consacrer quelques pages à ce monument vidéoludique, alors accrochez-vous, c'est parti pour une petite rétrospective de la carrière de cette fantastique machine.

La console en elle-même

Il est certain que le design de la machine fait office de dinosaure par rapport au design high-tech des 128 bits actuelles, mais à l'époque, on ne se plaignait pas vraiment de ce détail. Sa forme carrée et très mastoc inspirait confiance quant à sa robustesse et la solidité de ses cartouches de jeu était du même tonneau. Les nombreux périphériques sortis, tels que le pistolet optique, les lunettes 3D ou le Power Glove ont permis de ressentir de nouvelles sensations jamais atteintes en matière de jeu vidéo, sans parler de la manette qui était d'une ergonomie exemplaire et qui était la première à proposer un bouton select. Une console visionnaire en somme.





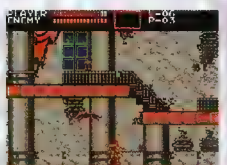


À L'INTÉRIEUR DE LA MACHINE

Nintendo et cadencé à 1,79 MHz
Ram : 2 ko
Ram Vidéo : 32 ko
Résolution maximale : 256x224
Palette de couleurs : 52
Nombre de couleurs affichables : 16
Nombre de sprites affichables : 64
Son : 4 voies mono
Prix de la machine à l'époque : 990 FF (env. 150 euros)
Prix moyen des jeux à l'époque : 400 FF (env. 60 euros)



Le Batman de Sunsoft est la meilleure adaptation vidéoludique mettant en scène l'homme chauve-souris, tous supports confondus.

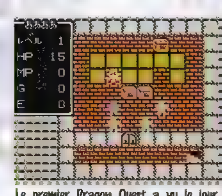


Le premier épisode de Castlevania est d'abord sorti sur MSX (un ordinateur japonais) avant de connaître un succès monstrueux sur NES.

Alors que nos amis Japonais ont eu la chance de découvrir cette machine en 1983, nous autres pauvres Européens avons dû attendre 1987 pour goûter à cette petite merveille. Malgré des capacités techniques en deçà de celles de sa principale concurrente la Master System, la console 8 bits de Nintendo est devenue un véritable phénomène de société au pays du Soleil levant, mais aussi outre-Atlantique où le nom de Big N est définitivement entré dans les mœurs, si bien que l'on employait l'expression "to Nintendo" pour dire jouer aux jeux vidéo. Ce qui a de quoi forcer le respect tout de même... Son prix compétitif et sa grande facilité de programmation en ont fait une valeur sûre, tout comme le grand nombre d'accessoires différents qu'elle a inscrits à son catalogue, comme un pistolet optique, un robot télécommandé, un stick arcade, un tapis de gymnastique... Mais là où la NES a frappé très très fort, c'est dans l'extraordinaire gamme de jeux qu'elle a su proposer au fil de son existence, et ce grâce au soutien actif de nombreux éditeurs tiers. La logithèque était composée de plusieurs centaines de titres tous genres confondus, ce qui permettait à chacun d'y trouver son compte. Les amateurs de plate-forme étaient aux anges, les aventuriers en herbe s'en donnaient à cœur joie et les athlètes

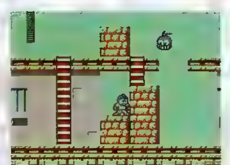


Un collector désormais, Final Fantasy premier du nom.

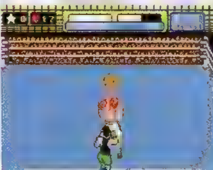


Le premier Dragon Quest a vu le jour sur NES.

La bande à Picsou "Duck Tales" fait partie des incontournables de la machine.



Megaman a connu ses premières heures de gloire sur la 8 bits de Nintendo.



Voici le meilleur jeu de boxe de tous les temps : Punch Out ! Mike Tyson était le dernier boss et il fallait s'accrocher pour le mettre KO.

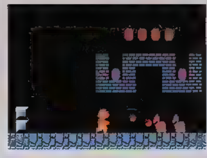


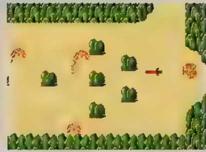
Kid Icarus était tout bonnement génial mais étrangement, il n'a jamais connu de suite sur les autres consoles de salon de la firme.

accomplis pouvaient participer à toutes les disciplines sportives bien tranquillement installés dans leur canapé. On assista même à la naissance d'un nouveau type de soft qui fait fureur aujourd'hui, le RPG, avec comme précurseur le premier épisode de Dragon Quest sorti en 1986, suivi par le tout premier Final Fantasy en 1987. Mais si elle a su conquérir le cœur des gamers de la Terre entière, c'est grâce au savoir-faire inégalable de la firme en termes de plaisir de jeu. Un savoir faire dû en grande partie au génie de Miyamoto qui a su toujours aller de l'avant en cherchant à innover un maximum. En résumé, la NES est une machine qui a fait les beaux jours des gamers du monde entier en son temps, et ce n'est qu'à partir de l'avènement des 16 bits qu'elle a dû déposer les armes. Malgré tout, les joueurs les plus old school en ont gardé un souvenir impérissable, et il faut avouer que certains titres comme Punch Out n'ont toujours pas trouvé d'équivalent à l'heure actuelle...

La Nintendo Touch

Ce titre n'est en rien exagéré, tant Nintendo possède un style inimitable qui lui est propre. On ne le répétera jamais assez, mais la présence de Shigeru Miyamoto y est fortement pour quelque chose. Ce sympathique monsieur est le papa de Mario, et c'est justement sur Nes que notre plombier favori a connu sa première aventure "plate-formesque". S'ensuivirent deux autres épisodes (et un add-on) tout aussi géniaux, qui proposaient à chaque fois moult améliorations au niveau de la profondeur de jeu et du gameplay. C'est aussi sur cette console que naquit la saga magique des Zelda, avec deux épisodes très différents, mais tout aussi passionnants. A noter que Zelda fût le premier jeu sur console où il était possible de sauvegarder, grâce à une pile de sauvegarde incluse dans la cartouche. Quand on vous dit que Miyamoto a quasiment TOUT inventé...







Sega Master System

S'il y a une chose que l'on est forcé de reconnaître c'est que la console 8 bits de la firme d'Haneda aura su marquer les esprits. Sortie en 1984, elle aura proposé des jeux réellement intéressants, bien que totalement dépassés de nos jours, et aura, à mon sens, posé les bases de ce que les joueurs appelleront plus tard la "touche SEGA". Voici donc, pour votre plus grand plaisir (surtout les anciens, je pense !), un petit retour en arrière empreint de bons souvenirs et de nostalgie...

La Master System (baptisée Mark 3 au pays du Soleil levant) sortit un an après la NES. Elle disposait de caractéristiques techniques supérieures et d'une optique essentiellement basée sur la possibilité de jouer aux jeux qui font fureur en arcade sans avoir à sortir de chez soi. Une promesse fort alléchante qui était respectée dans la plupart des cas, avec des conversions correctes et un plaisir de jeu immédiat, arcade oblige. Qui ne se souvient de Space Harrier ou d'Out Run ? Ou bien alors de Shinobi ? C'était vraiment du fun à l'état brut... Sa logithèque était aussi de très bonne qualité, avec de nombreux titres très éclectiques tels que les simulations de sports, les jeux d'action, d'aventure ou de plate-forme, les shoot'em up... et son prix comme celui de ses cartouches étaient fort compétitifs. Cependant, malgré une volonté de vraiment diversifier au maximum le line-up de la machine, la console de Sega n'a pas rencontré le succès escompté au Japon et aux Etats-Unis. La toute-puissance de Nintendo était telle que le constructeur a bien eu du mal à s'imposer dans ces deux nations respectives, comme cela a toujours été le cas d'ailleurs... Nintendo rulez !!! C'est donc en Europe que la Master a le plus cartonné et c'est sur ce territoire que beaucoup de joueurs sont devenus des disciples de maître Sega (n'est-ce pas Fab ?). Il manquait alors à Sega un super héros

L'arcade à la maison



Si Nintendo n'avait pas vraiment la cote auprès des gamers dans les salles d'arcade, il en va tout autrement pour Sega. En effet, le plus solide argument à faire valoir par le constructeur est sans nul doute son expérience dans ce domaine, et c'est ainsi que la majorité des gros hits tournant dans les salles de jeu ont été adaptés sur Master System. On a eu droit à des conversions assez proches de l'original telles Out Run, Space Harrier, Golden Axe, Hang On, After Burner, etc., jusqu'à ce fantastique RPG qu'était Phantasy Star, mais ce qu'il manquait à l'entreprise, c'était une mascotte aussi charismatique et emblématique que celle de Mario. Ce fut chose faite avec la création de Sonic, qui a bouleversé le monde du jeu de plate-forme, en proposant une vitesse de jeu hallucinante et un intérêt constant du début jusqu'à la fin. En définitive, et au même titre que Big Sega possède une recette gagnante qui lui est propre et qui a bien souvent porté ses fruits.



UNE BONNE PETITE BÉCANE

En ce qui concerne le design, il n'y a pas photo. La Master est beaucoup plus stylée que la NES, que ce soit au niveau de la forme ou de la couleur, le tout faisait bien plus high-tech que le gros bloc tout gris de Nintendo. Comme sa rivale, la console 8 bits de Sega proposait tout un tas d'accessoires, allant du pistolet aux lunettes 3D en passant par un manche à balai pour jouer aux jeux d'avion et de course... La liste est longue, sans compter que la firme a sorti une version relookée de la machine baptisée Master System 2. A noter que certains jeux étaient sortis sous forme de cartes et non de cartouches. Un excellent investissement pour l'époque.





SEGA MASTER SYSTEM : A L'INTÉREUR DE LA MACHINE

Microprocesseur : Z80 A 8 bits [illegible]
Ram : 8 ko
Ram Vidéo : [illegible]
Résolution maximale : [illegible]
Palette de couleurs : 64
Nombre de couleurs affichables : [illegible]
Nombre de sprites affichables : [illegible]
Son : 3 voies PSG stéréo
Prix de la machine à l'époque : [illegible]
Prix moyen des jeux à l'époque : [illegible]



Golden Axe est un beatem all qui se déroule dans une ambiance à la Conan le Barbare.

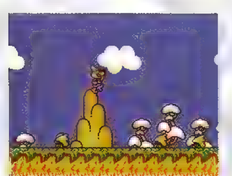
After Burner, un titre mythique de Sega.



Le premier épisode de Phantasy Star a vu le jour sur Master en 1987.



Un chef-d'oeuvre du jeu de plate-forme, Mickey Mouse : Castle of Illusion.



Un autre très bon jeu de plate-forme, qui misait surtout sur le côté délirant typiquement nippon : Psycho Fox.

des temps modernes (qui a dit Gwegz ?), qui pourrait relancer son image auprès des d'jeunz, parce que le charisme d'Alex Kidd laissait plutôt à désirer... Sonic The Hedgehog était né, d'abord sur Megadrive (nous en parlerons dans un futur dossier rétro), puis sur Master. Ce qui créa d'office deux camps ennemis, ceux qui préféraient les aventures de notre plombier joufflu fétiche (dont je fais partie) et les autres, ceux qui adulaient les péripéties du hérisson supersonique. Inutile de vous dire que le débat est encore ouvert aujourd'hui... A vous de savoir dans quel camp vous vous trouvez, bien que ce soit un peu stupide étant donné que Sega avance maintenant main dans la main avec Nintendo. Au final, la Master System est, à l'image de la NES, une console fabuleuse qui aura marqué son temps et qui aura fait passer des moments mémorables à toute une génération de joueurs.



High School Kimen Gumi, plus connu chez nous sous le nom du "Collège fou fou fou", est aussi sorti sur Master. Je suis définitivement fan !



Double Dragon, un monument du beatem all.



Les footeux étaient au septième ciel avec Super Kick-Off.

Ça y est les amis, il est déjà l'heure de se quitter et de tourner la page sur l'ère des consoles 8 bits. Nous espérons que cette nouvelle rubrique vous aura plu et que, par-dessus tout, elle vous aura permis d'approfondir vos connaissances en la matière. Nous vous donnons rendez-vous le mois prochain pour cette fois-ci nous pencher sur le cas des 16 bits de légende qui continuent encore de faire rêver les joueurs d'aujourd'hui. Voilà, à la prochaine pour de nouvelles aventures placées sous le signe de la nostalgie et de la bonne humeur.

18 WH

18 Wheeler [illegible] que [illegible] vous aurez à piloter [illegible] roues. Si le principe de course-[illegible] à l'honneur les poids lourds est nouveau sur Cube, ce titre n'en est pas moins l'adaptation de la version Dreamcast sortie il y a de cela déjà deux ans. Alors, le fun certain dont le jeu disposait dans les salles arcade est-il toujours présent ? La réponse en images, tout en images !

Mack S.O.A.P.



Le décor est planté ! Avec 18 Wheeler American Pro Trucker, vous allez traverser les USA de long en large.



Le mode Arcade étant particulièrement court, le jeu proposera également les modes Parking, Chasse aux points et Duel.



La manette Cube est bien utilisée et la configuration des touches procure un gameplay confortable.



Quatre des cinq personnages du jeu, dont une femme, vous seront accessibles dans un premier temps.



Pour chaque mission, vous devrez choisir entre deux cargaisons plus ou moins «dangereuses» et rétribuées.



Vous êtes prêts ? ! Pas de panique, le démarrage s'effectue en douceur. Logique, vu le poids de 32 tonnes du camion.



Il s'agit de l'une des deux vues disponibles dans le jeu. L'autre vue vous place dans la cabine conducteur.



Cette petite mésaventure risque de vous arriver quelques fois au début. Le bouton B est tentant !



Le bon vieux checkpoint sera présent comme dans presque tous les jeux de course dérivés de l'arcade.



Lorsque vous aurez poussé à fond vos trois rapports courts, un indicateur vous encouragera à passer la vitesse supérieure.



Les autres camions, véhicules de tourisme et la police ne seront pas vos seuls ennemis dans 18 Wheeler.



Le temps imparti pour chaque tronçon étant «ric-rac», il vous sera possible de récupérer du temps.

EELERS

RESULT TOTAL $ — REWARD FUEL TANKER — TIMEBONUS 8 SEC. × $100 — BONUS AHEAD OF THE RIVAL YOU WIN! $ 5,000

Pour gagner un «maximum de blé», mieux vaut livrer rapidement la cargaison à bon port, et surtout avant son rival.



Le mode Parking [illegible] sous la forme de mini-jeux intégrés entre les étapes du mode Arcade.



Pour réussir le défi, il sera nécessaire de garer le tracteur remorqué dans un espace de dimensions à peine supérieures.

La durée de vie du soft est sensiblement accrue par le «Deux joueurs» splitté horizontalement.

Dans le mode Chasse aux points, le joueur aura trois tours de circuit pour «bouguer» un maximum de caisses.

RESULT TOTAL $ — MAX SPEED UP! — YOU GET NEW PARTS!

Ces mini-jeux vous permettront de remporter des items boostant les performances de votre truck.

Graphismes

Ça a vieilli ! Les polygones sont «grossiers» et la relation éléments du décor/environnement incohérente. Une voiture peut s'enfoncer de moitié dans le bitume !

55

Animation

Le jeu est globalement fluide, arcade oblige ! La vitesse est bonne et la gestion de la cabine assez réussie. Rien de formidable cependant et le clipping est aussi présent que sur Dream text

65

Maniabilité

La prise en main est instinctive et de toute façon, il faut qu'elle le soit puisque vous finirez le mode Arcade en moins de deux heures.

70

Endurance

Les modes Parking, Score Attack et Deux Joueurs ne suffisent pas à combler la durée de vie particulièrement faible du mode Arcade. Franchement insuffisant !

[illegible]



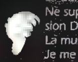
Son

On ne peut pas paramétrer les SFX trop discrets à mon goût. Pour le reste, la musique est banale est les développeurs auraient mieux fait de s'inspirer d'un Road Rash 3D

50



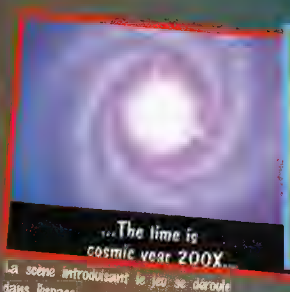
Très fun !
Un genre unique sur Cube
100 % action



La durée de vie.
Ne supplante pas la version Dream.
La musique.
Je me répète, la durée de vie !



Conception : AM2 - Distribution : Acclaim - Nombre de joueurs : 1-2



La scène introduisant le jeu se déroule dans l'espace.





BOMBERMAN GENERATION

Quel bonheur de voir Bomberman débarquer sur Cube ! Quelques centaines d'heures, voire plus, me reviennent soudainement en mémoire, des parties endiablées de Super Bomberman 3 sur SNES. Cette version s'annonce plus belle, même si là n'est pas le plus important, et plus rapide que sur Dreamcast. Les modes Multijoueurs qui ont fait le succès de la saga sont au nombre de cinq, et le mode Quest ne se contente pas de les agrémenter puisqu'il dispose d'une durée de vie équivalente à bien des jeux de plate-forme. Comme dirait mon ami Joey Starr, "C'est de la bombe BB" !

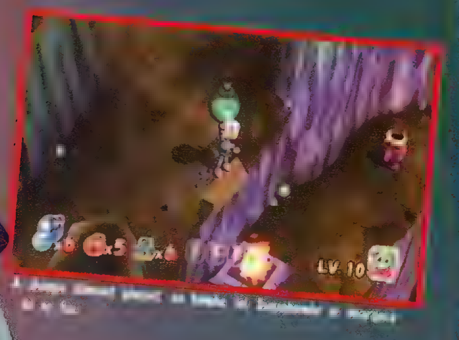
Nitro S.O.A.P.

Le jeu démarre sur une petite intro se déroulant dans l'espace. Celle-ci nous révèle que Mujoe et ses acolytes sont de retour et qu'une fois de plus, ils veulent dominer l'univers. Pour cela, il leur faut récupérer les cristaux de bombe. Ils détruisent malencontreusement le vaisseau convoyant ces cristaux, et ceux-ci se retrouvent dispersés à la surface d'une planète inconnue, Tentacalis. Désormais, tout est une question de temps. Qui de Bomberman et Mujoe, récupérera les cristaux ? Le booklet tout en couleurs vous permettra de vous familiariser avec les actions des modes Quest et Multijoueur pour les novices ne s'y étant pas encore adonnés. L'écran-titre particulièrement flashy vous permettra de rejoindre le menu Options, proposant de régler la rotation de l'écran (bien pratique pour les habitués d'une version particulière), la vibration et sommairement la qualité du son. Une fois ceci fait, vous aurez le choix entre deux de jeu. Et l conseille des





[illegible] les ennemis, mais aussi à déclencher cer- [illegible]



[illegible]

Vous débuterez probablement par le cultissime mode Standard, qui propose pas moins de huit décors interactifs disposant chacun de particularités (bombes surpuissantes, tuyaux, paniers de basket, trappes, chariots...). Quatre autres modes, dont certains existaient déjà dans Bomberman Online (Dreamcast) sont également disponibles. Dans le "Coin Battle", les joueurs devront récupérer un maximum d'argent. Chaque fois qu'une bombe explosera à proximité d'un joueur, celui-ci perdra la moitié de ses gains. A noter la présence d'autres persos, comme un petit Mexicain qui vous rapportera un surcroît d'argent si vous parvenez à le

Galerie de paysages

[illegible]











Laissez-vous porter par les courants de bulles si vous ne voulez pas tâter des piques.

Boss à gogo !

[illegible] ner un petit coup de main bien souvent salvateur.









... on peut qualifier le jeu de franchement mignon.

Max, votre gardien ...

dégommer. Dans le "Dodge Battle Mode", vous devrez éviter voire repousser les multiples bombes tombant sur le damier. Le "Revenge Battle" vous placera directement en bordure de damier, comme si vous étiez mort. Votre but sera d'abattre un maximum de taupes, ces dernières ayant squatté l'aire de jeu désertée. Enfin, il vous faudra retourner le maximum de cases à l'aide de bombes si [illegible] haitez remporter la victo[illegible] mode "Reverse Battle". Voilà pour les Multijoueurs ! Vos copains ne seront cependant pas toujours à la maison, et vous pourrez alors participer à l'aventure du mode Un Joueur, mélangeant "subtilement" le gameplay de Bomberman version plateau et celui d'un jeu de plate-forme. Trois mondes s'ouvriront d'abord à vous : le luxuriant Tentasia, le sous-marin "Octoocean" et le désertique Takodesert. Dans chacun de ces lieux, il vous faudra éliminer toute une armée d'ennemis et de boss, faire preuve d'astuce (rochers à déplacer, troncs à

THE MODE !!

L'élément qui donne à Bomberman une durée de vie quasi infinie est bien évidemment le mode Multijoueur. Avec Bomberman Generation, nous sommes particulièrement gâtés puisque, hormis le Classic Mode disposant de huit décors différents dont une bonne partie sont inédits, vous trouverez quatre autres modes franchement sympathiques. Ceux-ci, les modes Revenge, Reverse, Dodge Battle et Coin Battle, vous assurent de franches heures de fun et de rigolade, la vitesse de jeu étant nettement supérieure à celle de Bomberman Online sur Dreamcast.



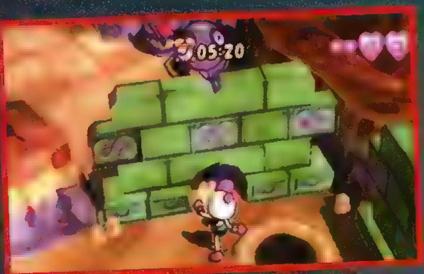
Conception : Hudson Soft - Distribution : Majesco - Nbre de joueurs : 1-4

abattre...) et réussir les défis des nombreux mini-jeux afin de pouvoir progresser. Le professeur Ein vous y aidera, tout comme Max, votre allié secret qui n'interviendra, en cas de difficulté, que si vous êtes parvenu à rassembler trois fragments d'éclair. Ce ne seront cependant pas vos seuls compagnons puisque des Charabom, lointains cousins des Pokémon, mettront leurs compétences à votre service. Vous devrez, comme c'était le cas avec les Chaos dans Sonic, les nourrir si vous voulez qu'ils survivent lors de leurs prochains affrontements entre Charabom. Ce mode Aventure est vraiment sympathique. Le gameplay est fun, le design est bon et les graphismes colorés agissent comme un antidépresseur. Il existe trois mondes supplémentaires "débloquables" par la suite. Au final, ce mode Aventure dispose d'une durée de vie plus qu'honorable. Techniquement, le produit est simple dans son principe, mais l'animation comme la vitesse de jeu sont bonnes. Les bruitages et digits sont marrants ; cependant, la musique risque d'en énerver certains (dont je ne fais pas partie). Cette mouture GameCube a su combiner habilement le côté "old school" du mode Battle avec la nouveauté du mode Aventure. Le fun est toujours là, la vitesse de jeu est excellente et la réalisation soignée. Une vraie réussite que ce Bomberman Generation. Vivement la version euro !

Pika Pikaaaaaa Chu !







Lorsque vous ne pourrez briser un obstacle, arrangez-vous pour qu'un ennemi le fasse à votre place.



Les mâts forment de beaux ponts une fois abattus.



C'est mignon, et le mélange cell-shading/3D est agréable. Les couleurs sont un peu trop vives, mais c'est la patte Bomberman.

85

Animation

Le jeu n'est jamais allé aussi vite et les petites "anims" sont réussies. Cependant, c'est Bomberman. En un mot, simplicité !

80



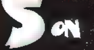
Droite, gauche, action... haut, action... Le principe est simple, néanmoins la prise en main est quelque peu ralentie par le maniement des jetés et des kicks.

85

Endurance

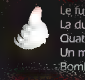
Vos petits-enfants y joueront encore ! Le mode Multijoueur vous tiendra en haleine tant qu'il vous restera un peu de forces. Bomberman, c'est l'ultime durée de vie !

99



Les bruitages sont sympa et les petits digits des Charabom assez réussis. Pour ce qui est des musiques : kitsch, kitsch, kitsch. Après, on aime ou on n'aime pas.

70



Le fun
La durée de vie
Quatre joueurs en simultané
Un mode Quest conséquent
Bomberman sur Cube



Les musiques
C'est tout



Une petite photo tirée de la cinématique d'intro du jeu.

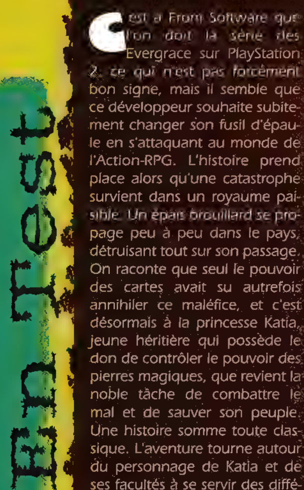

Katia découvre le pouvoir des cartes.


Les combats sont très pêchus, pas le temps de vous endormir !

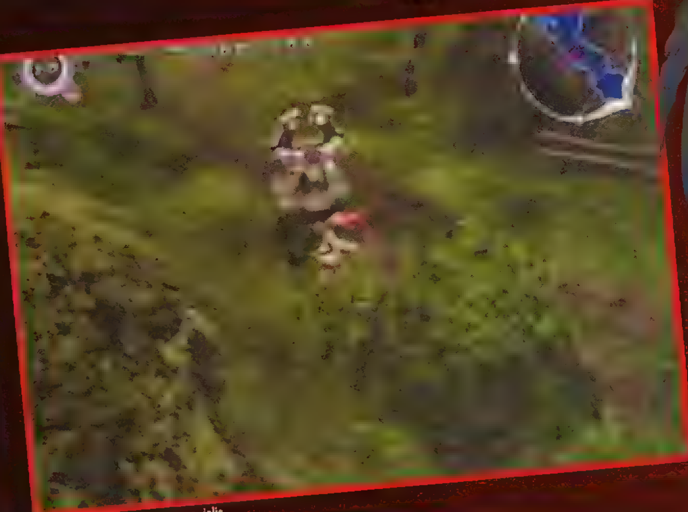
Lost Kingdoms

Alors que la dernière-née de chez Nintendo était très peu fournie en matière de jeux de rôle, genre dont nos amis japonais sont très friands, le tir est maintenant rectifié avec la sortie du dernier RPG de From Software. Baptisé Lost Kingdoms, il propose un système de combats très original à base de cartes, tout en gardant les fondamentaux de tout bon RPG qui se respecte. Pour en savoir plus, je vous invite à lire le test de deux pages qui suit...

JUL



C'est à From Software que l'on doit la série des Evergrace sur PlayStation 2, ce qui n'est pas forcément bon signe, mais il semble que ce développeur souhaite subitement changer son fusil d'épaule en s'attaquant au monde de l'Action-RPG. L'histoire prend place alors qu'une catastrophe survient dans un royaume paisible. Un épais brouillard se propage peu à peu dans le pays, détruisant tout sur son passage. On raconte que seul le pouvoir des cartes avait su autrefois annihiler ce maléfice, et c'est désormais à la princesse Katia, jeune héritière qui possède le don de contrôler le pouvoir des pierres magiques, que revient la noble tâche de combattre le mal et de sauver son peuple. Une histoire somme toute classique. L'aventure tourne autour du personnage de Katia et de ses facultés à se servir des différentes cartes magiques. Dans la tradition des jeux de rôle, les combats se déroulent de façon aléatoire, vous plaçant subitement dans un périmètre délimité où il faut affronter des monstres. Cependant, vous ne combattrez pas au tour par tour, au contraire, vous serez libres d'attaquer à n'importe quel moment et d'aller où vous le désirez. Katia étant dépourvue de défenses physiques, elle a recours aux cartes pour se protéger. Celles-ci sont classées en trois catégories : la première permet d'appeler des créatures

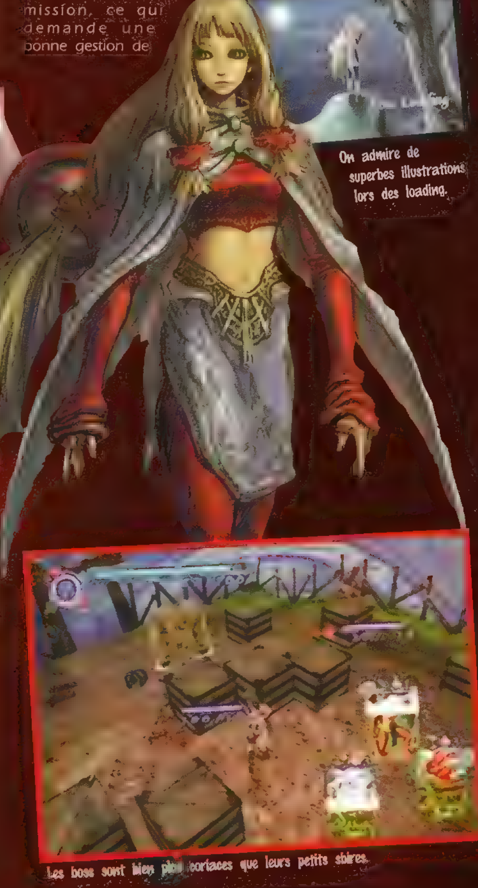

Certains décors sont assez jolis.

Conception : From Software Inc. - Distribution : Activision - Nombre de joueurs : 1-2

qui frappent jusqu'à ce que la carte soit vidée de son énergie, la deuxième invoque des monstres surpuissants qui portent une seule attaque destructrice avant de se retirer et la troisième fait apparaître des streums qui se battent de façon totalement indépendante. Il est nécessaire d'avoir suffisamment de points de magie pour les invoquer, énergie que l'on trouve en récupérant les cristaux magiques laissés par les ennemis après leur mort. A noter que les adversaires sont liés à un élément, ce qui permet de s'en débarrasser très facilement si l'on emploie la bonne tactique. La belle Katia dispose de 30 cartes par mission, ce qui demande une bonne gestion de l'inventaire pour mener sa mission à bien, car si par malheur notre amie se retrouve sans carte, il n'y aura d'autre solution pour elle que de se retirer en pleine bataille et de recommencer la bataille à zéro. Prenez garde, donc. Le jeu regorge de cartes cachées à découvrir, et la présence de l'apothicaire Gurd sert à l'échange, l'achat ou la duplication des cartes. De quoi se faire une collection hors pair. Au niveau de l'intérêt, on enchaîne les nombreuses missions avec plaisir (bien que certaines soient lassantes) et il faut une petite dizaine d'heures pour en voir le bout. En ce qui concerne la réalisation technique, le constat est tout autre car le jeu est très faiblard de ce point de vue-là. Les décors sont pauvres, la modélisation des persos est beaucoup trop simpliste et les couleurs ont tendance à être ternes, ce qui est aberrant pour une machine aussi puissante que la GameCube. Mais la partie technique n'étant pas le critère le plus primordial dans un soft, force est de constater que le plaisir de jeu est bel et bien présent, et c'est tout ce qui compte après tout. Au final et bien que ce ne soit pas le jeu de rôle du siècle, ce premier essai sur la console de Big N est assez concluant et il devrait sûrement plaire aux fans de RPG qui devaient commencer à sérieusement s'ennuyer.



Vous pourrez faire l'acquisition de nouvelles cartes chez Gurd l'apothicaire.



On admire de superbes illustrations lors des loading.

Les boss sont bien plus coriaces que leurs petits sbires.

Graphismes

Les décors sont d'une pauvreté affligeante, la modélisation est des plus simplistes et les couleurs sont d'une tristesse sans nom. Seuls quelques effets graphiques parviennent à sortir du lot, mais en gros, c'est bien décevant pour une console comme la GameCube.

44

Animation

De ce point de vue-là, il n'y a pas grand-chose à reprocher car l'ensemble s'avère plus que correct. L'animation est fluide, les combats sont assez dynamiques et le tout se déroule sans le moindre ralentissement. Du bon travail, donc.

87

Maniabilité

Les commandes sont intuitives, que ce soit dans les phases de recherche ou lors des combats, et les différents menus sont très compréhensibles dans l'ensemble. Même topo pour les caméras qui sont ajustables à tout moment grâce au stick C.

86



Endurance

Les missions truffées d'énigmes qui vous attendent sont très nombreuses, mais au bout d'un moment, elles finissent par toutes se ressembler. Néanmoins, la durée de vie est satisfaisante car il faut compter une dizaine d'heures pour voir la fin du jeu.

78

Son

L'un des points faibles du jeu. Les musiques ne sont pas mauvaises, mais elles manquent cruellement de variété, si bien qu'on serait tenté de couper le son lors des phases de combat. Quant aux bruitages, ils sont pas mal, sans plus.

70

- Un système de combat innovant
- Les possibilités offertes par les différentes cartes
- Enfin un RPG sur Cube

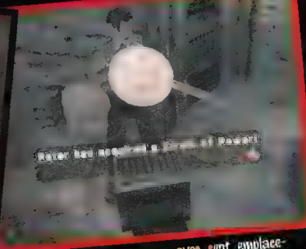
- Une réalisation technique bâclée
- Le jeu s'avère répétitif
- La musique des combats est soûlante

70

... d'urgence avant d'acheter.


Achever cet ennemi vous permettra de ne pas sombrer dans la folie.


Les énigmes ne seront jamais très ardues à résoudre.


Voilà un cercle de puissance avec sept emplacements pour des magies plus efficaces.

Eternal Darkness
Sanity's Requiem

Avertissement

Avant de commencer ce test, nous nous devons de préciser qu'aux Etats-Unis, Eternal Darkness a été classé « M », c'est-à-dire interdit à la vente aux moins de 17 ans. Lors de la sortie du jeu, en octobre, en France, la vente devrait être déconseillée aux moins de 16 ans.

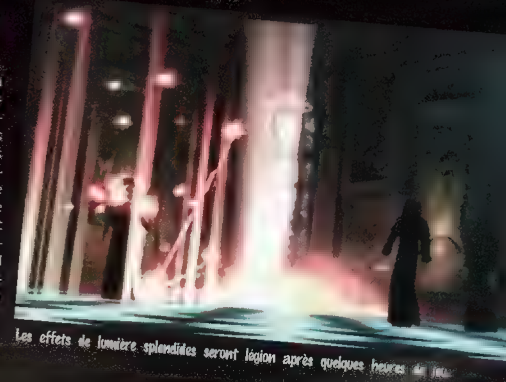
En préparation depuis quatre années maintenant, Eternal Darkness : Sanity's Requiem, est enfin arrivé sur GameCube. À l'origine, le titre aurait dû sortir sur Nintendo 64, mais avec l'avancée du projet Dolphin, Nintendo et Silicon Knights (les développeurs) ont finalement décidé de porter le projet sur GameCube. Grand bien leur en a pris. Au fil des previews, nous avons vu Eternal Darkness évoluer, s'améliorer, proposer de nouvelles expériences de jeu. Nous avions hâte d'y jouer. Allions-nous nous laisser emporter nous aussi par les ténèbres ? Voici huit pages riches en informations pour le découvrir.

Sylla

Les consoles Nintendo n'ont pas l'habitude d'héberger des jeux réservés à un public averti. Mais, déjà en mars dernier, nous avions pu oublier un temps Luigi et Pikmin pour satisfaire notre soif de zombies en découvrant la version japonaise de Biohazard Rebirth qui sortira en France le 13 septembre. Trois mois plus tard, presque jour pour jour, débarque donc cet Eternal Darkness tant attendu, et la comparaison entre les deux survival-horror, malgré toutes les différences, semble inévitable.

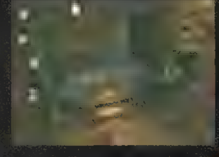
Une intrigue bien ficelée

Comme tous les jeux du genre, Eternal Darkness est d'abord un jeu où l'ambiance est essentielle. C'est le lot des grands survival-horror que de proposer des intrigues palpitantes, teintées de fantastique, et souvent inspirées par les grands maîtres de cette forme de littérature que furent, entre autres, Lovecraft ou Poe. Dans ce jeu, votre mission ne sera pas évidente : il s'agira ni plus ni moins de sauver l'humanité des forces du Mal. Dans les premières minutes, après une introduction qui vous dévoilera sans que vous vous en rendiez compte la plupart des éléments importants du jeu, vous incarnerez la séduisante Alexandra Roivas, bien décidée à élucider le mystère de la mort de son grand-père, retrouvé en bouillie (c'est le terme le plus approprié), la tête tranchée, dans son manoir. Vous évoluerez donc dans cette mystérieuse demeure, à la recherche d'indices. Rien de très original, en somme. Mais vous n'avez encore rien vu...


Les effets de lumière splendides seront légion après quelques heures de jeu.

Des angles de vue inquiétants

L'un des très bons points d'Eternal Darkness, c'est sa gestion des caméras. Celles-ci vous suivent automatiquement au cours de la partie et ne se contentent pas toujours d'être derrière vous. Elles sont en effet véritablement dynamiques. Un savant mélange entre les survival à angle fixe et les jeux d'aventure.


Un plaisir progressif

Très vite, Alex va en effet découvrir un tome de l'Eternal Darkness et, pendant tout le jeu, en lira des chapitres qui la plongeront dans différentes époques de l'histoire. Lors de ces retours dans le passé, vous incarnerez donc onze autres personnages différents qui, bien sûr, auront une histoire commune. Ils vont du légionnaire romain, Pious Agustus - en 26 avant JC - à Edward Roivas, grand-père d'Alex - en 1952. Peu à peu, l'intrigue va se nouer, les relations se préciser. Et vous vous rendrez compte de l'ampleur de la tâche que vous aurez à réaliser. Voilà un point très important : Eternal Darkness est un jeu qui s'apprécie de plus en plus au fil des heures, pour finalement devenir formidable. Alors que Pious va être l'ennemi du jeu (très petite révélation), à la solde de la force maléfique, tous les autres personnages seront des élus tentant de lutter contre lui. Et finalement, ce sera à Alex, dernière des élus, de sauver l'humanité dans un combat final très attendu. On prend de plus en plus de plaisir à voir les événements s'enchaîner ; et, alors que tout semblait banal au début, on finit peu à peu captivé par toutes ces forces maléfiques. Telle est la force des grands jeux.

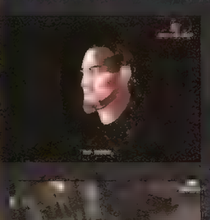


Au milieu de ces cinq zombies, vous pourrez vous en sortir malgré tout.



L'HÉRITAGE DES SURVIVALS

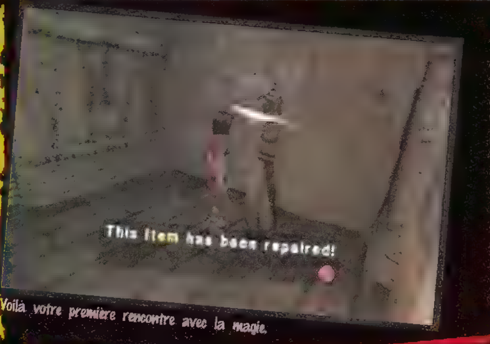
On ne peut que difficilement classer Eternal Darkness dans un genre défini. Si le jeu adopte pas mal des aspects des survivals, tels que Silent Hill ou Resident Evil, il n'en a pas les limites et propose par exemple des contrôles et des combats plus simples, qui s'approchent plus du classique jeu d'aventure. On note aussi des clins d'œil bienvenus à son ancêtre Alone in the Dark.











Voilà votre première rencontre avec la magie.

N'ayez pas peur !

Très vite vous allez donc être confronté au Mal. Comme dans tout bon survival-horror, vous aurez ainsi droit à une bonne dose de zombies et de monstres peu accueillants. Le Mal s'infiltrant sur Terre, ceux-ci deviendront de plus en plus nombreux au fil du jeu : le pauvre personnel du manoir en sait quelque chose. Pour lutter, vous aurez donc à votre disposition un nombre assez important d'armes, qui varieront bien sûr en fonction de l'époque à laquelle se déroule l'action. De simples épées avec Karim ou Ellia, un fusil de chasse avec Edward, une mitraillette avec Michael, un fusil à pompe avec Alex. Chaque arme de l'inventaire sera en outre plus ou moins efficace selon les



L'incarnation du Mal se rapproche de la Terre.



Avec votre masse, vous ferez de gros dégâts.

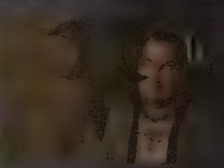
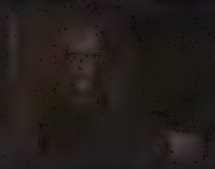
ennemis à affronter : rien ne vaut une tête de zombie coupée à l'épée, par exemple. Eternal Darkness exploite parfaitement la complexité de son intrigue et propose finalement un inventaire plus proche d'un jeu d'aventure classique que d'un véritable survival. Quoi qu'il en soit, c'est un véritable plaisir de naviguer entre les époques.

Une aventure parsemée d'énigmes

Du côté des actions de jeu aussi, même si on retrouve quelques aspects des survivals, on assiste là encore à une dérive vers le genre des aventures classiques. En règle générale, les énigmes que vous aurez à résoudre seront très simples, mais cela ne signifiera pas pour autant que vous mettrez peu de temps à les résoudre. Il vous faudra ainsi réaliser un grand nombre d'actions, traverser beaucoup de salles, affronter des armées d'ennemis pour réussir à terminer le chapitre et pouvoir avancer dans l'aventure. Ainsi, malgré son apparente simplicité, Eternal Darkness s'en sort à nouveau très bien. On pourra

Une aventure riche et variée

Vous aurez l'occasion au cours du jeu d'incarner douze personnages différents. Chacun aura ses propres capacités : le pompier américain pourra courir plus longtemps que le vénérable chercheur, sans s'essouffler et sans devoir ralentir. De plus, chaque personnage est bien ancré dans son époque et a à sa dispositions les armes et les objets de son siècle.


Un jeu bien fini

La présentation du jeu est très aboutie. Les séquences introduisant les chapitres font monter la tension, lentement. De nombreuses fois pendant les phases de jeu, les cut-scenes vous plongeront dans la folie. Tout cela contribue à créer une ambiance remarquable. On regrettera juste les rares séquences en images de synthèse un peu en-dessous du reste.







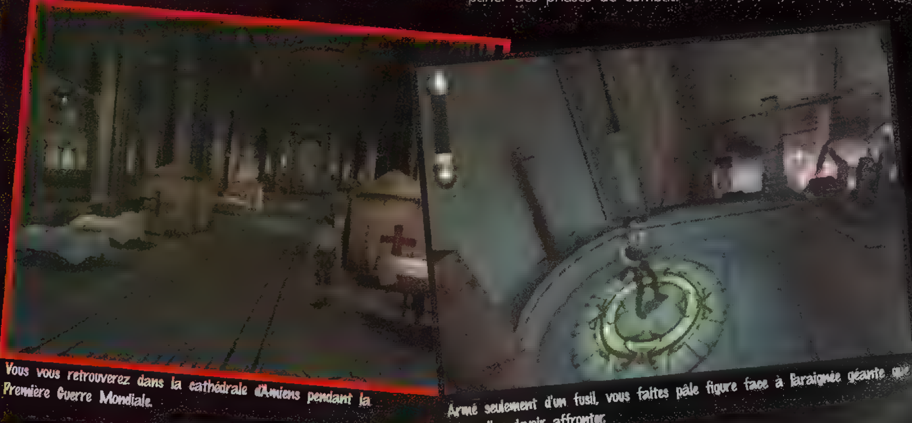
reprocher toutefois au jeu sa trop grande linéarité : même si vous aurez une carte à votre disposition, vous ne vous perdrez jamais. Les salles s'enchaînent, tout simplement.

Une maniabilité accessible

Mais cette linéarité n'est pas pénalisante. Les développeurs de Silicon Knights, déjà auteurs de Legacy of Kean, autre succès du genre sur PlayStation, ont ainsi diversifié l'aventure en multipliant les personnages. Et chacun possède une maniabilité propre. Homme ou femme, petit ou grand, maigre ou gros, chacun se déplace à sa façon, ce qui permet de plonger encore plus le joueur dans l'ambiance. En règle générale, il n'y a pas grand-chose à redire sur la gestion des commandes, beaucoup plus intuitives que celles d'un survival classique comme Resident Evil - on se déplace dans la direction dans laquelle on veut aller. Il faut malgré tout parler des phases de combat. En effet, même si vous disposerez d'un lock vous permettant de cibler la partie dans laquelle vous souhaitez frapper (tête, buste ou bras), les combats manquent souvent d'intensité et restent la plupart du temps trop simplistes. C'est dommage, car il s'agit de l'un des rares points faibles du jeu. On aurait aimé, sur ce point-là, un peu plus de folie.

Soyons fous

De la folie, ce n'est pourtant pas ce qu'il manque à Eternal Darkness. Votre personnage est en effet doté d'une jauge de santé mentale. Plus elle se videra, plus la folie l'envahira, et plus des événements étranges auront tendance à se passer. Impossible de décrire toutes ces réactions imprévisibles, elles sont en trop grand nombre. Quelques-unes malgré tout : entrer dans une pièce et avoir vingt zombies qui vous tombent dessus et se trouver immobilisé, consulter son inventaire et ne plus rien trouver, voir que



Vous vous retrouverez dans la cathédrale d'Amiens pendant la Première Guerre Mondiale.

Armé seulement d'un fusil, vous faites pâle figure face à l'araignée géante que vous allez devoir affronter.



La mise en scène des achèvements est dynamique et réussie.

toutes ses sauvegardes ont été effacées, contrôler un zombie au lieu de son personnage, voir sa tête tomber par terre, marcher au plafond, rapetisser, ou grandir. Et finalement, un flash. Et tout redevient normal. Cette jauge de folie est une trouvaille excellente qui participe à l'ambiance parfaitement maîtrisée d'Eternal Darkness. Elle baissera lorsque vous rencontrerez des ennemis et vous pourrez la faire remonter en achevant les monstres à la manière d'Onimusha (en appuyant sur B après les avoir mis à terre), ou en invoquant une magie réparatrice.

Un système de magie accrocheur

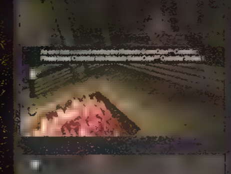
Le système de magie est une révélation de la version définitive. Silicon Knights a en effet longtemps su garder cet aspect du jeu secret. Les magies sont fondées sur trois couleurs : le rouge, le bleu et le vert. Au début de la partie, avec Pious, vous aurez à vous décider entre ces trois couleurs en choisissant un artefact, et ce choix déterminera la suite de l'aventure, si bien qu'il sera ainsi possible de finir le jeu trois fois successivement, avec les trois couleurs différentes . Les magies sont fondées sur des cercles de puissan-

Seulement bon !

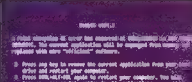
Niveau graphisme, on pouvait peut-être s'attendre à mieux. On aurait finalement espéré que toutes les phases ressemblent aux derniers chapitres : grandioses. Malgré tout, comme la plupart du temps les personnages évoluent dans de petits espaces fermés, on ne pouvait pas non plus s'attendre à des exploits. Ces graphismes ne sont pas un handicap, ils sont tout juste bons. Rien que ça.

QUAND LA FOLIE VOUS ENVAHIT

On attendait tous de voir ici à quoi cela allait bien pouvoir ressembler. Nous n'avons pas été déçus. Les actions induites par la folie sont nombreuses et toutes plus savoureuses les unes que les autres. Après quelques secondes, un flash vient vous rappeler qu'heureusement, tout cela n'était qu'hallucinations et que vous pouvez continuer votre aventure, la tête sur les épaules.



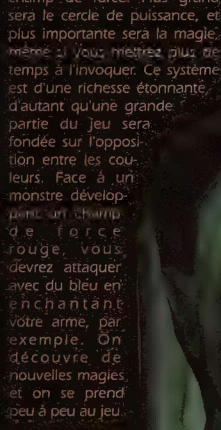




ce contenant un nombre défini de points (3, 5, 7) dans lesquels viendront s'insérer des "runes" qu'il vous faudra décoder grâce à des "codices" et des parchemins. En alliant la rune de la protection et la rune de la zone, vous serez protégé par un champ de force. Plus grand sera le cercle de puissance, et plus importante sera la magie, même si vous mettrez plus de temps à l'invoquer. Ce système est d'une richesse étonnante, d'autant qu'une grande partie du jeu sera fondée sur l'opposition entre les couleurs. Face à un monstre développant un champ de force rouge, vous devrez attaquer avec du bleu en enchantant votre arme, par exemple. On découvre de nouvelles magies et on se prend peu à peu au jeu.

TECHNIQUEMENT CONVENABLE

Contrairement aux magies, s'il y a bien un point sur lequel les avis ne sont pas unanimes, c'est bien sur la technique, et sur les graphismes en particulier. Silicon Knights ne nous propose ni plus ni moins qu'un jeu dans la (bonne) moyenne de ce qui se fait actuellement dans le monde des 128 bits. Loin d'être





Ellia est un personnage très rapide et maniable.



Votre inventaire sera bien différent selon les personnages que vous incarnerez.

Conception : Silicon Knights - Editeur : Nintendo - Nombre de joueurs : 1 -Date de sortie : octobre

Un système de magie exemplaire

Alors qu'au début, on ne comprend pas grand-chose, on prend par la suite de plus en plus de plaisir à gérer les magies. Ce système est tout simplement génial. La séparation en trois couleurs est un excellent point, et vous pouvez même créer vos propres magies en associant différentes "runes" avant même d'en avoir trouvé le code. Il paraît que finir le jeu plusieurs fois permet d'obtenir de nouvelles magies...







laid ! C'est seulement souvent commun et, à de rares moments, magnifique (dans la cathédrale, par exemple, avec les effets de lumière traversant les vitraux). Malgré tout, le jeu est bien en 3D temps réel, alors que Resident Evil propose du pré-calculé. On est simplement un peu déçu, car on aurait pu s'attendre, ici aussi, à l'excellence. C'est simplement bon. On sent à l'évidence que le développement a commencé sur Nintendo 64 et a dû être adapté par la suite sur GameCube. À noter malgré tout, outre quelques bugs de collision lors des combats, que la modélisation des personnages aurait pu faire preuve de plus de finesse.

De la musique pour frissonner

Dans les autres secteurs techniques, le jeu est très bon. L'animation, tout d'abord, reste bloquée pendant tout le jeu à 60 images par seconde. Ensuite, on ne cessera jamais de louer la bande sonore et les bruitages d'Eternal Darkness, excellents. Tout s'adapte parfaitement à l'action, et si vous disposez d'une installation capable de décoder le Dolby Prologic II, vous n'avez pas fini d'avoir peur.

Dans le noir, les mains crispées sur la manette, vous avancez dans un couloir inquiétant, votre jauge de folie est au plus mal, les angles de caméras sont insoutenables. Soudain, un bruit. Votre héros tourne la tête. Vous préparez des magies en raccourci, enchantez votre arme. La porte s'ouvre. Des dizaines d'ennemis fondent sur vous. Vous vous débattez, mais il est déjà trop tard. Votre cœur s'emballe. Vous allez succomber. Et si tout cela n'était qu'un rêve ?

Malgré ses quelques défauts, Eternal Darkness propose une ambiance unique dans laquelle on ne peut que sombrer. Plus proche du jeu d'aventure, ce titre ne peut pas être véritablement comparé à un Resident Evil. Il s'agit en fait d'une aventure unique, qui vous séduira pendant des heures. Sans aucun doute l'un des meilleurs jeux - si ce n'est le meilleur jeu - sorti sur Cube jusqu'à présent.



Pious s'énerve. Le combat final n'est pas loin.







La répétition des combats

Les combats ont déçu certains joueurs : si la possibilité de choisir la zone à attaquer est une idée intéressante, ils sont souvent répétitifs et manquent d'intérêt. Heureusement, dans la dernière partie du jeu, on commence à devoir faire un usage intensif des magies, ce qui pimente un peu les affrontements. Il vous faudra ainsi penser à supprimer le bouclier rouge de l'ennemi avec une magie bleue avant de l'attaquer.

Graphismes

Du bon et du moins bon. Cela reste dans la moyenne. Malgré tout, l'ensemble est très agréable.

89

Animation

Elle n'est jamais à la peine. Les héros ont de bons mouvements. On aurait aimé une plus grande diversité pour les ennemis.

[illegible]

Maniabilité

Très simple d'accès. Le système de raccourci est bien pensé. Les combats, même s'ils ne sont pas fameux, ne posent pas de problèmes.

91

Endurance

Une vingtaine d'heures pour l'aventure principale - en comptant les morts. Trois fois plus si vous voulez finir le jeu avec les trois couleurs.

92



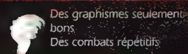
Son

Excellent. Les bruitages sont nombreux, les musiques collent à l'action, et certains thèmes sont magnifiques.

[illegible]



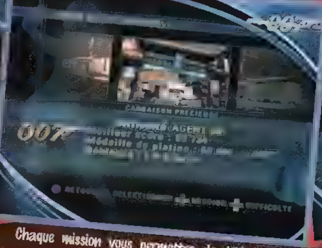
- Une ambiance magnifique
- Une histoire bien ficelée
- Des musiques terribles
- Des magies géniales
- Un intérêt progressif
- Un très bonne durée de vie
- La jauge de folie



- Des graphismes seulement bons
- Des combats répétitifs



Les modes de jeu ne sont pas très nombreux.


Chaque mission vous permettra de débloquer des bonus.


R vous fournira des équipements indispensables avant chaque début de mission.

James Bond 007
Espion pour cible

Pour le premier test en import d'Espion pour cible, en plein bouclage du numéro quatre de Gameplay 128, notre impression avait été assez mitigée. Nous sortions à peine, nostalgiques, de la grande épopée de la Nintendo 64 et de ses deux first person shooter magnifiques signés Rare : Goldeneye et Perfect Dark. Un jeu honnête techniquement, mais hélas un peu trop mou. Après avoir fait et refait le jeu dans tous les sens en version officielle, notre opinion n'a pas vraiment changé. Elle s'est simplement affinée.

Sylla




Cela ne vous rappelle-t-il pas une scène de Goldeneye ?

Electronic Arts continue d'exploiter sereinement sa licence James Bond, et sort donc un produit n'ayant rien à voir avec les films. Il s'agit d'une aventure imaginée de bout en bout par le studio de développement, même si l'on retrouve bien sûr quelques scènes que les adeptes de James Bond reconnaîtront sans mal. En quelques mots, l'agent secret plus trop secret doit lutter contre une organisation internationale, Malprave, ayant développé une méthode de clonage humain, et qui projette de remplacer les huit chefs d'Etat des pays les plus puissants du monde par des clones à sa solde. Cette intrigue bien contemporaine va ainsi mener James Bond dans



Une certaine originalité

Dans Espion pour cible, vous ne vous contenterez pas d'enchaîner linéairement les couloirs. Même si de très brèves phases de recherche seront aussi disponibles, c'est surtout du côté de la possibilité de conduire des véhicules que viendra la nouveauté. Vous vous retrouverez ainsi, au volant d'une mythique DB5, à tirer avec des roquettes sur les voitures barrant votre route. Un peu plus, et on se croirait revenu dans Goldfinger. Un vrai régal.

Les ennemis se précipiteront souvent bêtement vers vous.

Un petit tir de lance-roquette ?

douze niveaux différents.

Au service secret de Sa Majesté

Déjà, il faut signaler que cet Espion pour cible n'est pas un FPS (first person shooter) classique à la Goldeneye, ne proposant que des phases de tir simples (on marche, on tire). Un grand effort a été ainsi porté sur la diversité du gameplay. Vous vous trouverez donc dans deux niveaux au volant d'une BMW Z8 ou d'une Aston Martin DB5. Dans d'autres niveaux, vous serez placé sur le toit d'une voiture et devrez abattre tous les ennemis sur votre chemin. Mais ce n'est pas tout. Les phases de jeu, elles aussi, seront remplies d'actions diverses à mener à bien grâce à une bonne dose de gadgets fournis par R.

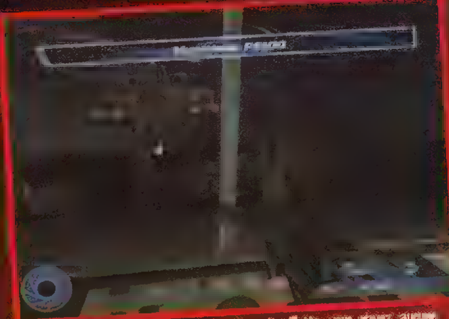
Operation Tonnerre

Même si le jeu suit un scénario totalement inédit, Espion pour cible n'en demeure pas moins très fidèle à l'univers de l'agent

LES ATOUTS DE JAMES

Un grand nombre de gadgets vous sera fourni par R, qui a repris maintenant la tête de la section Q. Votre téléphone sera l'une de vos principales armes. Il contiendra ainsi un grappin, une télécommande ou encore un laser. Outre les désormais classiques voitures modifiées qui disposeront de roquettes, de lanceurs de fumée ou de missiles télécommandés, on trouvera aussi le Q-Jet, qui vous permettra de vous élever pendant un court instant dans les airs.





Face à un hélicoptère avec cette petite mitraillette vous n'avez aucune chance.

secret. Ainsi le téléphone multifonction, servant de télécommande, de laser ou de grappin fait-il inévitablement penser aux gadgets entrevus dans Demain ne meurt jamais. Le Q-Jet, permettant de s'élever quelques instants dans les airs rappelle pour sa part les meilleures scènes d'Opération Tonnerre. Mais les personnages eux aussi sont parfaitement dans le ton : une méchante diabolique, un homme de main sans merci, des gardes en nombre, et des alliées séduisantes.

PERMIS DE TUER

Les adeptes de James Bond évolueront donc avec un certain plaisir dans les missions. Les autres pourront malgré tout apprécier un jeu riche et varié, même si les modes de jeu ne sont pas très nombreux. Outre les missions solo, on trouve seulement l'éternel mode multijoueur jouable à quatre simultanément et aux niveaux fortement inspirés par Quake III (rien



Vous pourrez diriger la roquette à distance.



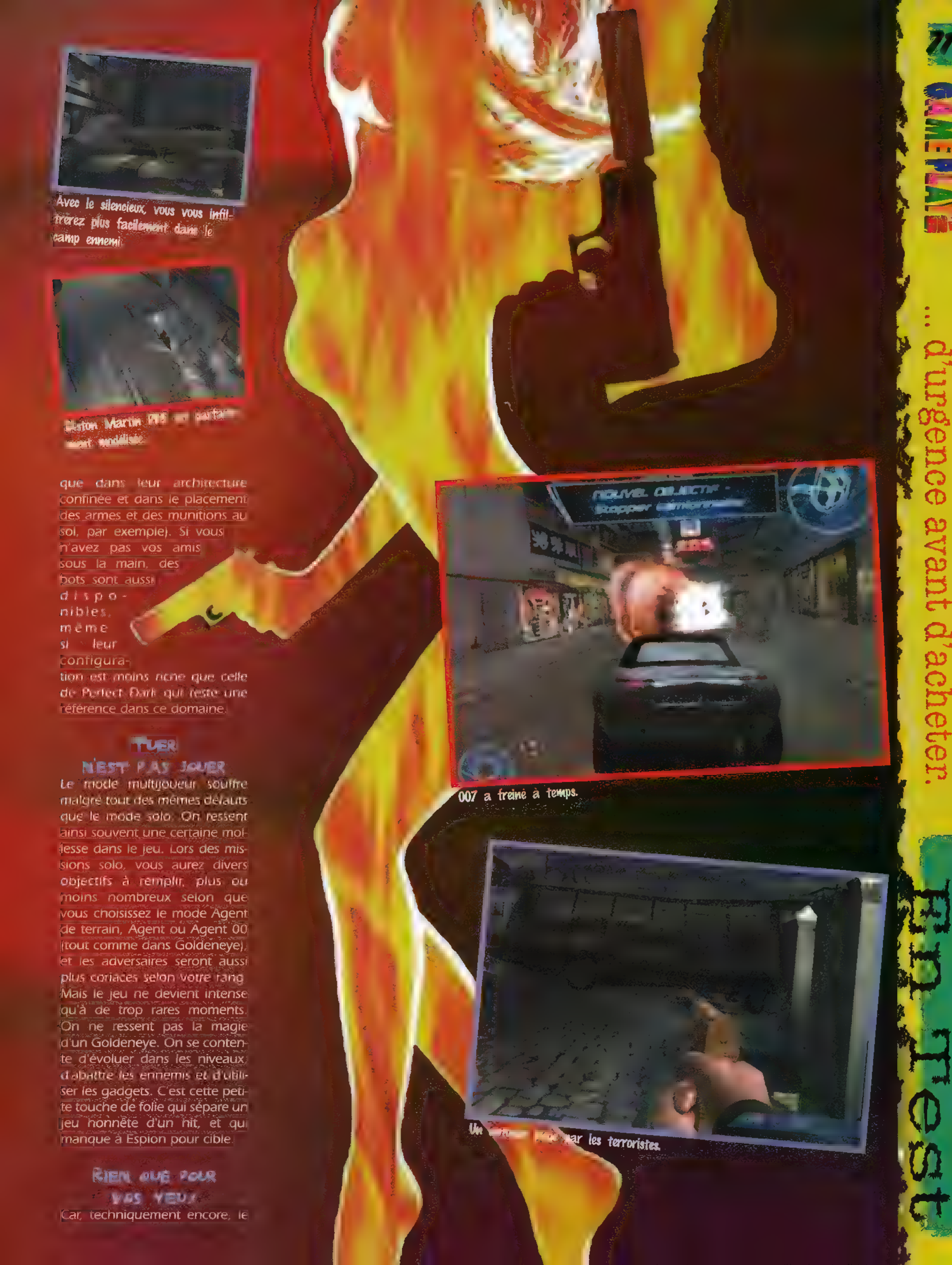
Est-il vraiment mort ?



Faites attention à ne pas tirer sur les barils d'essence.



James, la classe en toute occasion.



Avec le silencieux, vous vous infiltrerez plus facilement dans le camp ennemi.

Aston Martin [illegible] parfaitement modélisée.

007 a freiné à temps.

Un [illegible] par les terroristes.

que dans leur architecture confinée et dans le placement des armes et des munitions au sol, par exemple). Si vous n'avez pas vos amis sous la main, des bots sont aussi disponibles, même si leur configuration est moins riche que celle de Perfect Dark qui reste une référence dans ce domaine.

Tuer n'est pas jouer

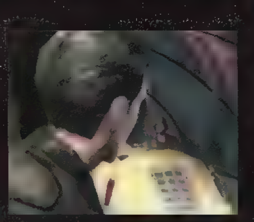
Le mode multijoueur souffre malgré tout des mêmes défauts que le mode solo. On ressent ainsi souvent une certaine mollesse dans le jeu. Lors des missions solo, vous aurez divers objectifs à remplir, plus ou moins nombreux selon que vous choisissez le mode Agent de terrain, Agent ou Agent 00 (tout comme dans Goldeneye), et les adversaires seront aussi plus coriaces selon votre rang. Mais le jeu ne devient intense qu'à de trop rares moments. On ne ressent pas la magie d'un Goldeneye. On se contente d'évoluer dans les niveaux, d'abattre les ennemis et d'utiliser les gadgets. C'est cette petite touche de folie qui sépare un jeu honnête d'un hit, et qui manque à Espion pour cible.

Rien que pour vos yeux

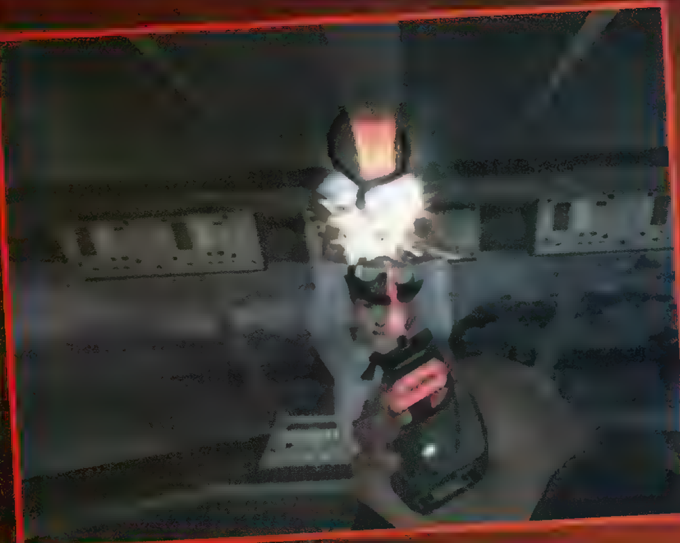
Car, techniquement encore, le

OH, JAMES

James est irrésistible, on commence à le savoir. Dans le jeu, les développeurs lui ont donné une apparence à mi-chemin entre Pierce Brosnan et Timothy Dalton. Le résultat est si satisfaisant que les demoiselles rencontrées pendant la partie tombent toutes en amour devant le bel agent secret. Seule la méchante de service, Malprave, résistera aux charmes de 007.







Voila ce dont sera bientot capable votre portable !

jeu tient la route. Certes, il n'y a pas de grande amélioration graphique par rapport à la version tournant sur PlayStation 2, et pas de grosse différence non plus avec le titre Xbox. Les textures restent assez simplistes et monotones, et on note simplement un meilleure animation dans les phases de conduite qui n'ont plus à souffrir de ralentissements. On regrettera aussi la faiblesse de l'intelligence artificielle des ennemis, même en mode Agent 00. Ils n'ont pour ainsi dire que deux positions : foncer sur vous ou se cacher derrière des caisses. C'est trop peu comparé à toute la finesse entrevue dans un Perfect Dark.

MEURS UN AUTRE JOUR

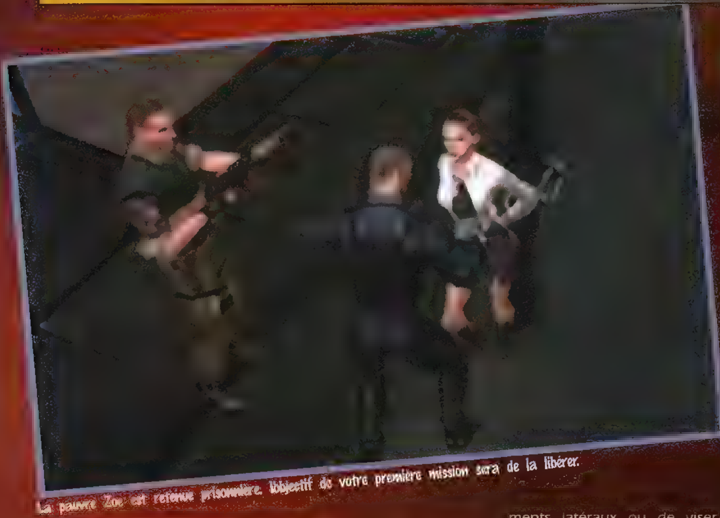
Face à ces ennemis, vous disposerez d'une grande variété d'armes. Sur ce point, EA est encore une nouvelle fois resté fidèle à l'univers de 007. C'est sérieux, sobre et efficace. La jouabilité, quant à elle, posera dans un premier temps quelques soucis aux habitués de la Nintendo 64. Il faudra en effet un certain temps pour vous familiariser au maniement du stick C. Et si cela vous paraîtra délicat pendant quelques instants, ne vous y trompez pas : tous les prochains jeux de ce genre sur GameCube adopteront une jouabilité similaire. Il en va de même sur Xbox ou sur PlayStation 2. Ce stick, à droite, vous permettra donc de faire des déplace-



On admire de superbes illustrations lors des loading

Les poursuites en voitures sont très jouissives !

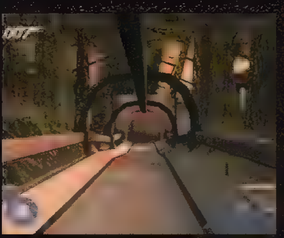
Éditeur : Electronic Arts - Concepteur : Electronic Arts - Nombre de joueurs : 1-4



La pauvre Zoe est retenue prisonnière. L'objectif de votre première mission sera de la libérer.

Les actions de Bond

Chaque niveau contiendra un nombre donné d'actions spéciales de James Bond à réaliser, qui vous permettront d'obtenir plus de points en fin de niveau et, de ce fait, de débloquer des bonus cachés (comme le pistolet d'or ou le lance-roquettes par exemple). Lorsque vous réaliserez ces actions de Bond, un signe en haut à gauche apparaîtra, et vous entendrez retentir le thème principal de James Bond. Au bout d'un moment, la répétition de ces quelques notes à chaque fois que l'on fait un pas dans un niveau devient d'ailleurs un peu lassante et énervante.





ments latéraux ou de viser. Pratique pour atteindre des cibles en hauteur. Le tir se fait avec R. X et Y servent au saut et à l'accroupissement, A et B aux actions. Enfin, la croix multidirectionnelle servira, si vous y parvenez, au changement d'arme. Elle est en effet peu pratique, et vous vous emmêlerez souvent les pinceaux entre vos multiples armes et gadgets.

Le monde ne suffit pas

Finalement, cet Espion pour cible donne une impression d'inachevé. Les bons points (un univers parfaitement recomposé, une intrigue solide), alternent avec les mauvais (une IA défaillante, des niveaux trop simplistes). Il s'agit d'un bon jeu, mais qui ne vous comblera pas comme avaient pu le faire Goldeneye et Perfect Dark sur Nintendo 64. Malgré tout, si vous venez de vous acheter la console, il s'agira sans aucun doute d'un titre qui vous satisfera cet été. Sachez malgré tout que le jeu peut se finir en mode Agent en moins d'une petite journée, pour peu que vous maîtrisiez correctement les déplacements de votre joueur. Mais si vous voulez amasser toutes les médailles en mode Agent 00 et découvrir tous les secrets de James Bond, il vous faudra quelques longues heures de plus.



Aucune amélioration par rapport à la version PlayStation 2. Nous sommes donc dans la norme des titres 128 bits multi plate-forme.

87

Animation

Quelques très rares ralentissements subsistent. On regrette aussi la pauvreté des mouvements des ennemis. Sinon, le reste ne pose aucun problème.

88

Maniabilité

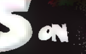
Elle nécessitera un petit temps d'adaptation, mais une fois maîtrisée, elle permet une bonne gestion du jeu, même si le changement d'arme n'est pas au point.

[illegible]

Endurance

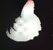
Vous serez guidé par M tout au long de la partie. Et même si les niveaux ont une difficulté progressive, le jeu reste toujours accessible.

7[illegible]

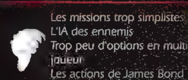


Les thèmes traditionnels de James Bond sont un véritable régal. On sera simplement un peu lassé par un bruitage récurrent qui revient à chaque fois que vous effectuez une action spéciale.

89



L'univers de James Bond
La variété des actions
Une technique honnête
L'ambiance sonore



Les missions trop simplistes
L'IA des ennemis
Trop peu d'options en multi-joueur
Les actions de James Bond



Britney laisse son charme agir dès la jaquette.

L'écran Start est d'inspiration disco.



Attention, ça va bientôt démarrer !

Britney's Dance Beat

Fan ultime de Britney Spears (la place de fan numéro un se jouant entre Kali et moi), je me suis jeté sur la version Game Boy Advance de son jeu, Britney's Dance Beat. Votre rôle sera de rentrer les manips affichées à l'écran en rythme afin de permettra à la belle Britney de réaliser les chorégraphies des clips correspondant aux 5 morceaux proposés par le soft : un gameplay emprunté aux nombreux jeux de ce type faisant fureur aux Etats-Unis et surtout au Japon. Allez Britney, danse pour nous !

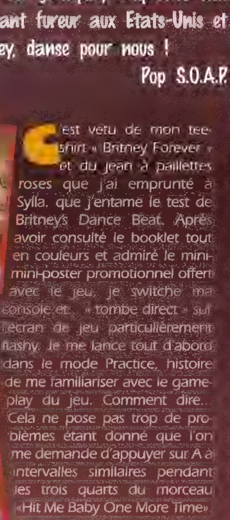
Pop S.O.A.P.



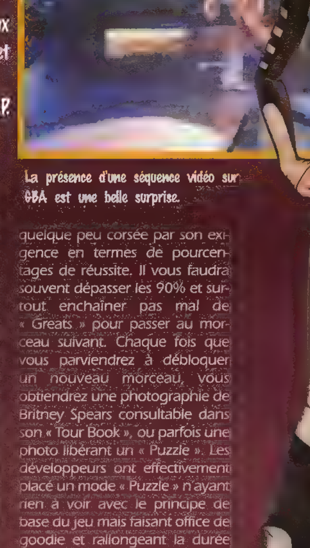
Cette salle de danse est le décor du mode Practice qu'il vous faudra achever pour débloquer le mode Concert.



[illegible]



C'est vêtu de mon tee-shirt « Britney Forever » et du jean à paillettes roses que j'ai emprunté à Sylla, que j'entame le test de Britney's Dance Beat. Après avoir consulté le booklet tout en couleurs et admiré le mini-mini-poster promotionnel offert avec le jeu, je switche ma console et... « tombe direct » sur l'écran de jeu particulièrement flashy. Je me lance tout d'abord dans le mode Practice, histoire de me familiariser avec le gameplay du jeu. Comment dire... Cela ne pose pas trop de problèmes étant donné que l'on me demande d'appuyer sur A à intervalles similaires pendant les trois quarts du morceau «Hit Me Baby One More Time». Je tiens à préciser que cela se passe en difficulté normale, je n'ai pas osé mettre le jeu en mode simple, celui-ci devant être encore plus rébarbatif. La [illegible]té de ce jeu est quelque peu corsée par son exigence en termes de pourcentages de réussite. Il vous faudra souvent dépasser les 90% et surtout enchaîner pas mal de « Greats » pour passer au morceau suivant. Chaque fois que vous parviendrez à débloquer un nouveau morceau, vous obtiendrez une photographie de Britney Spears consultable dans son « Tour Book », ou parfois une photo libérant un « Puzzle ». Les développeurs ont effectivement placé un mode « Puzzle » n'ayant rien à voir avec le principe de base du jeu mais faisant office de goodie et rallongeant la durée de vie du jeu qui en a cruellement besoin. Jugez plutôt ! Cinq morceaux dont Hit Me Baby One More Time, Oops I Did it Again et Overprotected en mode Practice dans un décor



La présence d'une séquence vidéo sur GBA est une belle surprise.

Concepteur : THQ - Distribution : THQ - Nombre de joueurs : 1 à 2 (câble Link)

Vous devrez appuyer sur A, B [illegible]

[illegible] en duel via le câble [illegible] dans un mode Deux joueurs [illegible] et de toute façon [illegible]. L'intérêt du jeu [illegible] comme de coutume, exa[illegible] [illegible]ualité. Un crayon de [illegible] à sauvegarder le [illegible] ayant été [illegible] final [illegible] l'imagi[illegible] [illegible]

unique, vous reprenez les cinq mêmes morceaux en mode Concert dans un décor de nouveau unique, ajoutez à cela les quatre puzzles « huit pièces » et c'en sera fini du mode « Un joueur ». J'aime autant vous prévenir de suite, ce jeu ne s'adresse pas aux fans de Dance Dance, Bust a Groove et autres Space Channel 5 mais bien aux fans de la star américaine. Car il faut en être un pour écouter dix fois d'affilée « Oops ! Did It Again » en son qualité Midi, ce qui vous arrivera peut-être en mode Hard même si celui-ci n'est pas particulièrement difficile pour les habitués du genre. Ce mode nécessitera d'entrer des touches [illegible] le mais aussi des combinaisons entre A ou B et une direction. Un replay vous permettra de visualiser votre performance et surtout la chorégraphie de Britney car cela est difficile en pleine partie, votre regard étant fixé sur le petit cadran et sur la flèche le parcourant. Vous pourrez affronter un(e) de



Voici le décor du Mode Concert.

LANCEMENT DE MODE ?

[illegible] « passage » de la star [illegible] et de la chanson actuelle sur console [illegible]rait, si les ventes sont conséquentes, lancer une mode vidéoludique. Comme tout marche aux Etats-Unis selon le principe de la concurrence féroce, il ne serait pas surprenant de voir surgir d'ici peu les Christina Aguilera, Shakeera et autres consœurs sur vos consoles préférées. Espérons que [illegible]

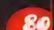







PRISE EN MAIN

On ne peut pas faire plus simple ! C'est peut-être même là que le bât blesse.


80


GRAPHISMES

Britney n'est pas trop mal rendue mais, pour le reste, les décors sont quasiment toujours les mêmes.


[illegible]


FUN

Le gameplay est vraiment trop simple et répétitif. Tout comme les chansons d'ailleurs !

[illegible]


SON

On aime ou on n'aime pas. Le rendu est correct sans être transcendant !


60


DURÉE DE VIE

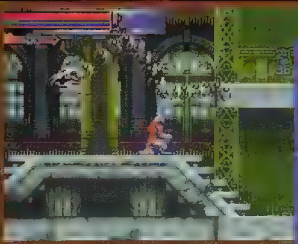
En mode Un joueur, le jeu n'aura plus d'intérêt au bout d'une dizaine d'heures. Reste le Deux joueurs et le mode Puzzle pour les nostalgiques du Rubick's Cube.

40


Un goodie pour les fans de Britney.

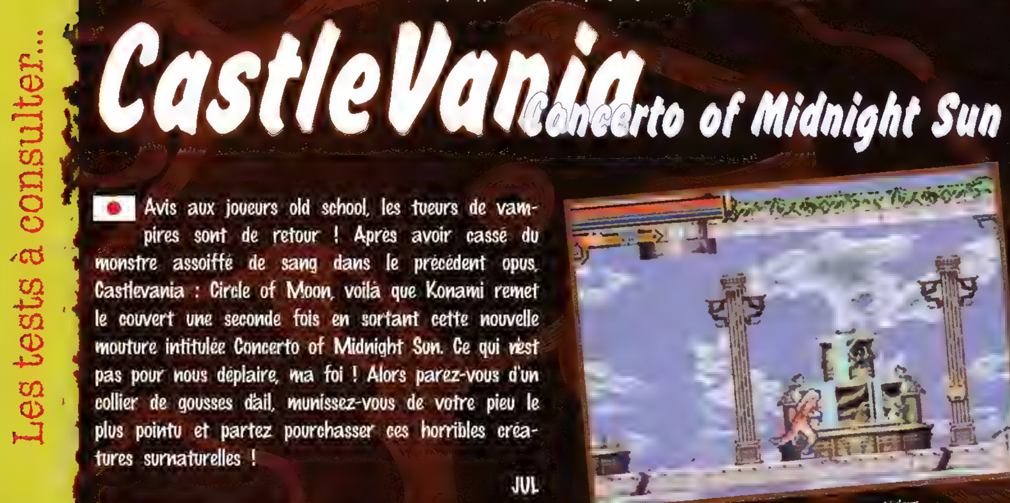

La durée de vie.
La simplicité.
Le manque de variété des décors.
La similarité des modes de jeu.




Certains ennemis sont récurrents à la série.


C'est ce qui s'appelle un coup de poing fulgurant !

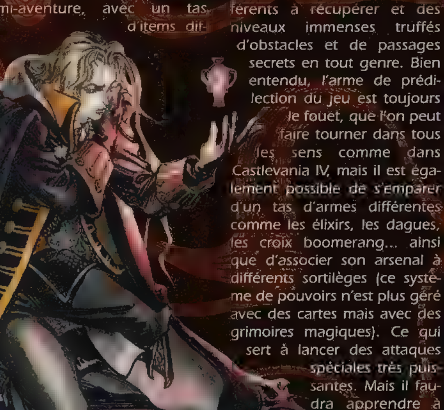

La carte du jeu que vous pouvez consulter à tout moment.



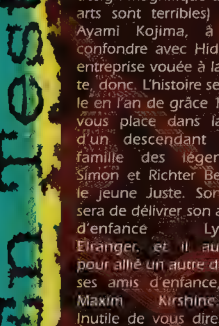
CastleVania Concerto of Midnight Sun

Avis aux joueurs old school, les tueurs de vampires sont de retour ! Après avoir cassé du monstre assoiffé de sang dans le précédent opus, Castlevania : Circle of Moon, voilà que Konami remet le couvert une seconde fois en sortant cette nouvelle mouture intitulée Concerto of Midnight Sun. Ce qui n'est pas pour nous déplaire, ma foi ! Alors parez-vous d'un collier de gousses d'ail, munissez-vous de votre pieu le plus pointu et partez pourchasser ces horribles créatures surnaturelles !

JUL


Il y a aussi des niveaux qui se déroulent en extérieur.

Le jeu a été produit par le créateur du fantastique Symphony of the Night sorti sur PS One, ce qui est un sacré gage de qualité, et le design magnifique du soft (les arts sont terribles) est dû à Ayami Kojima, à ne pas confondre avec Hideo... Une entreprise vouée à la réussite, donc. L'histoire se déroule en l'an de grâce 1748 et vous place dans la peau d'un descendant de la famille des légendaires Simon et Richter Belmont, le jeune Juste. Son but sera de délivrer son amie d'enfance Lydie Erlanger, et il aura pour allié un autre de ses amis d'enfance, Maxim Kirshine. Inutile de vous dire que la confrontation avec le prince des vampires sera inévitable... Dans la grande tradition des jeux de la série, le titre est mi-plate-forme mi-aventure, avec un tas d'items différents à récupérer et des niveaux immenses truffés d'obstacles et de passages secrets en tout genre. Bien entendu, l'arme de prédilection du jeu est toujours le fouet, que l'on peut faire tourner dans tous les sens comme dans Castlevania IV, mais il est également possible de s'emparer d'un tas d'armes différentes comme les élixirs, les dagues, les croix boomerang... ainsi que d'associer son arsenal à différents sortilèges (ce système de pouvoirs n'est plus géré avec des cartes mais avec des grimoires magiques). Ce qui sert à lancer des attaques spéciales très puissantes. Mais il faudra apprendre à ne pas trop en



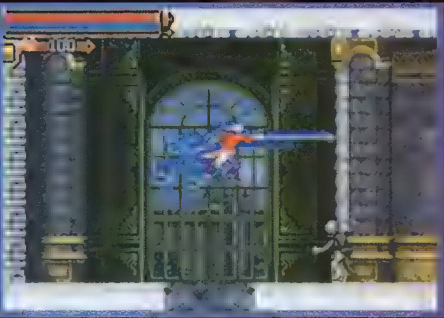

C'est vraiment superbe en tous points.


Il vaut mieux attendre la version officielle parce que pour le moment tous les textes sont en japonais.

Conception : Konami - Distribution : Konami - Nombre de joueurs : 1



Les effets graphiques sont somptueux.



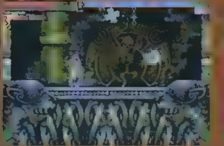
Le fouet est toujours de la partie.

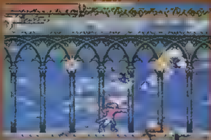
abuser car ces dernières consomment des cœurs qui sont en quantité limitée (on en obtient en tuant certains ennemis ou en brisant les lustres). Heureusement, et pour faciliter votre progression, vous pourrez compter sur des points de sauvegarde salvateurs qui sont disséminés un peu partout dans cet univers immense, ce qui peut s'avérer parfois vraiment crucial, avant un combat contre un boss par exemple. La réalisation technique est encore plus soignée que dans le précédent opus, avec des graphismes plus fouillés, des couleurs plus chaleureuses, mais surtout une bien meilleure luminosité de l'écran qui rend l'action beaucoup plus visible.

L'animation est du même acabit, avec une meilleure décomposition des mouvements, des effets de zoom et de rotation hyper-fluides ainsi que l'absence totale de ralentissements, et ce malgré la taille gargantuesque de certains sprites. Chapeau bas, messieurs de chez Konami ! Le gameplay est dans la lignée du précédent, autant vous dire que les adeptes ne vont pas être dépaysés ; quant aux autres, ils découvriront des commandes très intuitives, couplées à une gestion des sauts et des collisions exemplaires, ce qui prouve le savoir-faire de la firme en terme de jouabilité. La palette de mouvements est assez semblable à celle de l'ancien (double saut, bond vertical), mais la principale nouveauté vient du dash que l'on effectue avec les boutons L et R et qui se révèle très utile lors des combats contre les boss. Quant à l'ambiance sonore, que dire si ce n'est qu'elle est magique ! Pour ce qui est de la durée de vie, elle est somme toute correcte, comptez environ sept heures pour terminer le jeu à fond (sans compter que le jeu contient trois fins différentes). En bref, vous allez en avoir pour votre argent. Au final, ce nouveau Castlevania est bel et bien la bombe ludique qu'on attendait. Il fait partie des titres indispensables de la GBA et ne pas l'acheter relève du crime parfait. Vivement qu'il sorte en Europe !

Armé jusqu'aux dents

La chasse aux vampires étant un exercice plus que périlleux, il est nécessaire de posséder un arsenal digne de ce nom pour se lancer dans l'aventure. Outre le fouet qui est l'arme de base, vous pourrez récupérer des élixirs d'eau bénite, des croix boomerang ou encore des dagues, mais vous pourrez aussi vous servir de vos poings en apprenant des enchaînements dignes des meilleurs jeux de baston. Il est aussi possible de combiner son armement à des sortilèges, ce qui sert à lancer des attaques spéciales meurtrières. Pour finir, sachez que toutes ces attaques utilisent des cœurs, il faudra donc éviter le gaspillage.







Prise en main

Comme il est de coutume dans la saga, la prise en main est exemplaire. La gestion des sauts est hyper-précise et la configuration des touches est très bien pensée. Nickel, donc.

93



Graphismes

Les décors et les sprites sont très détaillés, les couleurs chatoyantes et les effets graphiques sont déments avec un mode 7 utilisé à la perfection et le problème de contraste de l'ancien qui a été corrigé.

95



Fun

Toute personne normalement constituée devrait se jeter dans l'aventure avec plaisir, alors à moins d'être totalement réfractaire au genre, vous n'allez pas vous ennuyer une seule seconde, croyez-moi.

94



Son

Le charme des musiques des Castlevania n'est plus à démontrer, avec des thèmes gothiques hyper-rythmés et une qualité sonore très bonne pour une console portable.

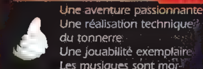
95



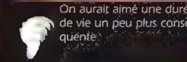
Durée de vie

Le jeu est d'une durée de vie acceptable, avec pas loin de dix heures pour en venir à bout. On compte aussi d'autres persos jouables, ce qui change pas mal le gameplay.

77



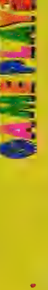
Une aventure passionnante
Une réalisation technique du tonnerre
Une jouabilité exemplaire
Les musiques sont mortelles



On aurait aimé une durée de vie un peu plus conséquente

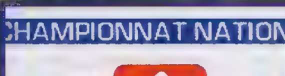












Une présentation assez sobre mais qui a au moins le mérite d'être claire.



[illegible] joueurs s'échauffent avant le départ...



... et c'est parti (le [illegible] comme [illegible] blaireau, c'est [illegible]

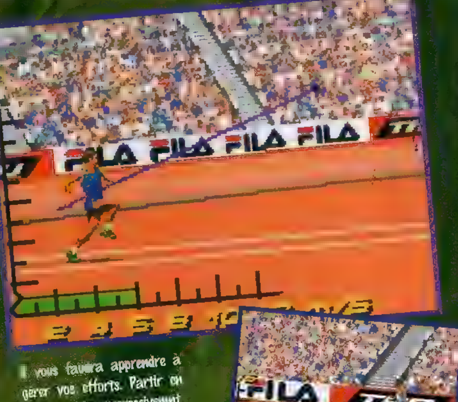
Fila Decathlon

Alors là, ça rigole plus. On m'a demandé de tester FILA Decathlon sur GBA à moi, le grand champion du bourrinage de boutons. Le maître incontesté du sacrifice de phalanges après avoir battu un record. Le seul homme à courir le 100 mètres en 7 secondes 46. L'Ayatollah of Rock-n-Rollah (oups, non, celui-là, c'est pas moi... Désolé Chris). Seul petit souci, on me demande de le tester sur MA console... Sniff, je t'aimais bien ma petite GBA. Mais bon, dans la vie faut faire des sacrifices, j'espère que le jeu en vaut la chandelle...

Syko



Choisissez votre pays et lancez-vous dans le décathlon.



Il vous faudra apprendre à gérer vos efforts. Partir en douceur puis progressivement monter en puissance afin de passer une barre digne de Serguei Bubka.

Les épreuves mêlant deux barres sont pratiquement injouables sur la GBA.

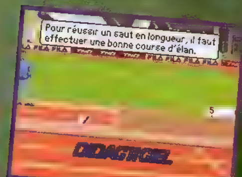
Qui n'a jamais joué à Track and Field sur PlayStation ? Ou à des jeux de catch sur Super Nintendo ? Un peu plus dur maintenant, qui parmi vous s'est essayé à l'ancêtre, Track'n'Field 2 sur NES ? Précurseur du bourrinage de boutons, ce titre vous proposait de passer plusieurs épreuves, un peu comme les Jeux Olympiques d'été. Ahhhh, j'en ai passé des heures à faire brûler mes doigts à force de frottements sur les boutons de mes diverses manettes... Jusqu'alors, une seule console manquait à l'appel des athlètes virtuels. La GBA nous propose aujourd'hui, grâce à THQ, un titre de décathlon extrêmement bien réalisé mais

Editeur : THQ - Concepteur : THQ - Nombre de joueurs : NC


Le championnat du [illegible] de lancer de coton-tige dans [illegible] du prince Charles.



La fameuse épreuve du lancer de poids, redoutée par tous les « bourrineurs ».


[illegible]

Pour réussir un saut en longueur, il faut effectuer une bonne course d'élan.

DIDACTIGIEL

[illegible] français pour [illegible] qu'il faut [illegible] pour courir.

lassant. Je pourrais m'arrêter là, mais je vais développer un peu (sinon mon rédac' chef va gueuler...).
THQ est très fort quand il s'agit de faire des jeux de catch, par contre, pour le reste, ils ont plutôt du mal. Ce FILA Decathlon en est une bonne illustration. Graphiquement très impressionnant, les joueurs ont été motion capturés (pas par Marie-Jo, puisqu'elle s'est enfuie le jour de la motion capture) et bougent à merveille. La foule est elle aussi bien rendue et vibre bien au rythme de vos exploits. Autant vous dire qu'avec moi, ils n'ont pas beaucoup vibré... En effet, moi qui ai, comme je l'ai déjà écrit plus haut, couru le 100 mètres dans Track'n'Field en 7 secondes 46, il m'a été ici impossible de rattraper mes adversaires. Soit j'ai vieilli, soit la difficulté est bien trop mal dosée. Un bon conseil, passez du temps dans la partie «Practice» du jeu si vous ne voulez pas vous planter à toutes les épreuves. Ces dernières sont au nombre de dix : 100 mètres, saut en longueur, lancer de poids, saut en hauteur, 400 mètres, 110 mètres haies, lancer du disque, saut à la perche, lancer du javelot et 1500 mètres. De quoi brûler un bon paquet de calories. En plus, ne vous attendez pas à devoir alterner bourrinage et subtilité, comme c'est souvent le cas dans ce genre de softs. Non, ici c'est QUE du bourrinage. Quand on voit le résultat, on se dit que soit les développeurs de chez THQ sont de bons gros Texans sauvages élevés à la bière, soit ils ont volontairement voulu nous pondre un titre injouable. Matraquer les boutons le plus rapidement possible n'est en effet carrément pas adapté à une petite console comme la GBA. On ne veut pas abîmer sa console alors on ne s'y donne pas à fond et les adversaires ne pardonnent pas. Du coup, on finit bon dernier dans toutes les épreuves et c'est tout sauf marrant. Heureusement, le mode quatre joueurs en link permet de vous mesurer à de vrais humains et rééquilibre un peu la balance. Le seul souci, c'est qu'il vous faudra une cartouche par joueur et, franchement, faut déjà être maso pour acheter un jeu développé dans le but de détruire votre console, alors 4 !
Vous pensiez avoir entendu le pire sur ce jeu, attendez la fin : les épreuves se jouent contre 3 adversaires et si, durant le 100 mètres, vous courez ensemble, vous devrez attendre votre tour dans les autres épreuves. Seulement voilà, on est obligé de se taper un message pour chaque essai de chaque autre participant nous demandant si on veut regarder leur performance. Bien relou très rapidement, ce dernier détail finira d'enterrer ce titre auprès du commun des mortels. Les dieux, eux, pourraient apprécier un minimum.


L'arrivée n'est plus très loin, encore un effort.


Le saut en hauteur, une de mes épreuves favorites dans la vie.


PRISE EN MAIN

OK, les commandes sont simples, mais le seul fait de maltraiter votre GBA va vous saouler plus vite qu'un nouvel épisode du Loft.

60


GRAPHISME

Les personnages bougent bien, la motion capture est vraiment bien exploitée. De plus, la foule est bien réalisée et les couleurs bien choisies.

55


F

Le bourrinage de boutons est totalement inadapté pour une console portable, et vos performances s'en ressentiront. Ne pas pouvoir finir premier est très frustrant.

30


S

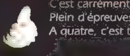
Le nombre de voix digitalisées est impressionnant et donne une sorte de vie à un titre ma foi bien terne.

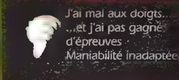

75


DURÉE DE VIE

Alors là, c'est votre choix, comme dirait Evelyne. Soit vous accrochez et vous ferez tout pour battre les records, soit vous utilisez cette cartouche comme cale-pied...

[illegible]


C'est carrément bien fait.
Plein d'épreuves.
A quatre, c'est terrible !


J'ai mal aux doigts...
...et j'ai pas gagné d'épreuves.
Maniabilité inadaptée.



... d'urgence avant d'acheter.







La pluie et la terre ne font pas bon ménage question tenue de route.

Le clipping est géré intelligemment et utilise le brouillard.

Attention à la neige, ça dérape grave.

V-Rally 3 Advance

La série V-Rally existe depuis 1998. Quatre ans déjà que les développeurs nous pondent des infamies de gameplay, vulgaires bouillies de pixels de surcroît. Bon, si vous voulez, pour faire simple, les V-Rally c'est plutôt bidon. Enfin « c'était », comme dans « c'était, mais ce n'est plus, grâce à la petite portable de Nintendo et au génie de deux développeurs cachés. Alors on monte sur le siège du copilote, on attache sa ceinture, et c'est parti !

Syko



Les conditions climatiques vous compliquer la tâche.

Dès que l'on allume la petite console de M. Nintendo, on se dit « Oulah... ». En effet, la pseudo-mélodie qui nous accueille n'augure rien de bon. Entre Amiga et techno des années 80, on est pris d'une soudaine panique. Encore un V-Rally raté... Eh ben en fait, non. Pas du tout, même. Et si je vous disais que celui-ci est en fait le meilleur de la série ?

Arrivé sur les menus, on oublie vite fait la platitude de la zik d'intro et on constate quelque chose de surprenant : les menus sont en VRAIE 3D ! Voici donc une grande première dans l'histoire des consoles portables, on oublie le mode 7 cher à la Super Nintendo, place à la 3D. Pour peu, on passerait même des heures rien qu'à naviguer dans les différents modes, s'il n'y avait pas cette foutue date de bouclage du mag' à respecter pour nous hâter le train. Parmi ces modes, on compte la Carrière, la Course contre la montre et le Passage de licence. Ce dernier vous permettra de débloquer des nouveaux circuits dans le



Éditeur : Infogrames - Concepteur : Atari - Nombre de joueurs : 4 via le câble link

Les voitures [illegible] bien faites.





mode Contre la montre. Mais ne vous méprenez pas, vous n'aurez pas à zigzaguer entre un paquet de poteaux comme dans GT, mais plutôt à réaliser de simples séries de courses contre trois adversaires.
Concernant le mode Carrière, vous n'aurez au départ le choix qu'entre deux bolides, à vous de vous la jouer suffisamment pour récupérer les huit véhicules cachés. Parmi eux, on comptera les Renault Clio, Volkswagen Polo, Ford Focus RS, Lancer Evo 7, Subaru Impreza 2001, Peugeot 206, Citroën Saxo, Fiat Punto, Opel Corsa et Citroën Xsara.
Les circuits seront tantôt des « spéciales », tantôt des « Rally Cross » fermés. V-Rally 3 vous propose de concourir dans sept pays : le Kenya, l'Allemagne, la Suède, la Finlande, le Portugal, la Grande-Bretagne et la France. Petit détail, vous ne commencerez pas systématiquement par le même pays à chaque fois que vous débuterez une carrière.
Avant de vous lancer dans la course, plusieurs options s'offrent à vous. Des infos sur le circuit, les conditions climatiques et la possibilité de régler votre caisse dans le moindre détail vous mettront un peu plus dans l'ambiance. Ne négligez pas ce dernier facteur, car les voitures de V-Rally semblent plus fragiles que le set de porcelaine de ma tante. Chaque réparation vous demandera un certain temps et vous ne disposerez que de 50 minutes toutes les deux « spéciales ».
Pendant la course, vous verrez l'état de votre voiture se dégrader, symbolisé à droite de l'écran par une série d'icônes vertes devenant de plus en plus rouges jusqu'à devenir noires. Attention donc à ne pas laisser une partie de la voiture trop s'endommager, vous pourriez le regretter.
Côté graphismes, vous serez servis. C'est plus beau que le premier V-Rally sur PS One (c'est pas bien difficile, en même temps...). Pour peu, on se croirait devant Sega Rally (sur Saturn). V-Rally lui emprunte déjà son excellente maniabilité. Oui, vous avez bien lu, la maniabilité est enfin réussie dans un V-Rally ! Niveau son, on n'est pas en reste puisque les bruitages sont nerveux et réalistes.

Jingle bells, Jingle bells, Talalalalaaa...



PRISE EN MAIN

Étonnamment bonne pour un V-Rally, on prend un réel plaisir à manier sa caisse, que ce soit en dérapage ou en finesse. Les boutons de la GBA sont bien utilisés.

92

GRAPHISME

Alors là, chapeau ! C'est une pièce de maître. Quand on sait que les développeurs ont préparé ce titre en secret, on se dit que le boulot, ça paye !

92

FUN

Les développeurs, Guillaume Dubail et Fernando Velez, n'en sont pas à leur coup d'essai et savent nous proposer des titres au fun digne de ce nom.

85

SON

Mis à part la vieille mélodie d'intro, on a droit à de bonnes phases de son. De plus, les bruitages des voitures sont réussis.

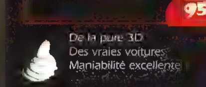
88



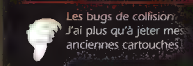
DURÉE DE VIE

Hult voitures à débloquer, cinq tournois à compléter... Que vous faut-il de plus ? Finissez-le et on en reparle.

95



De la pure 3D
Des vraies voitures
Maniabilité excellente



Les bugs de collision
J'ai plus qu'à jeter mes anciennes cartouches



96

Batman Vengeance contre

Batman peut être fier, puisque ce sont déjà deux titres en l'honneur du justicier noctambule qui font leur apparition sur GameCube. Ainsi, en attendant le futur Dark Tomorrow de Kemco, voici Batman Vengeance, inspiré de la fameuse série animée de la Warner. En plus d'être le premier titre dédié à un super-héros à se manifester sur la console, le titre d'Ubi Soft a en mains quelques atouts qui devraient satisfaire les fans du héros. Ces derniers sont-ils aussi gâtés que les «arachnophiles» ? Verdict.

Tout comme Spiderman, et contrairement au prochain Dark Tomorrow, Batman Vengeance n'est qu'une adaptation «détournée» de la bande dessinée, puisque le jeu est d'abord inspiré du dessin animé (lui-même inspiré de la BD : c'est bon, vous suivez ?). Ce dernier étant assez réussi, les puristes du justicier à la cape devraient apprécier ce titre, qui garde dans l'ensemble l'ambiance sombre et le style gothique qui caractérisent l'univers du héros. En revanche, le style graphique très proche de la série permet au titre d'Ubi de séduire une audience plus large. Comme dans Spiderman, plusieurs ennemis jurés du héros entrent en scène et leur modélisation est extrêmement fidèle à l'animé. En fait, le graphisme dans son ensemble retranscrit à la perfection l'esprit et l'ambiance des rues de Gotham. Ainsi, sans être aussi complexe et détaillé que dans Spiderman (ce qui est logique, puisque la source est un dessin animé et non un film), le visuel s'avère tout aussi fidèle à l'original, sinon plus (mais c'est dû au style même de Gotham, plus marquant que celui de New York). La bande-son s'en sort également très bien, avec des musiques tout à fait dans le ton (les sons sont quant à eux plus discrets). Le jeu possède tout de même un défaut majeur : la maniabilité. Se battre et utiliser les nombreux gadgets de Batman ne pose pas de difficulté et s'avère même des plus plaisants. En revanche, dans les phases aériennes, voire pendant les sauts, c'est beaucoup plus hasardeux, en partie à cause d'un système de caméra pas assez au point. Au final, Batman Vengeance est un bon produit, même si pour l'instant les fans de l'homme-araignée sont un peu mieux lotis.

Le jeu passe en vue subjective pour faciliter la visée.

Malgré toute sa bonne volonté, elle ne fait pas vraiment le poids.

On peut déjà supposer que Poison Ivy n'est pas loin...

Graphismes	superbes
Animation	excellente
Maniabilité	moyenne
Endurance	très bonne
Son	très bon

83


Parce que Batman n'est pas qu'une armoire à glace : un peu de recherche...

Spider-Man The Movie

Le film cartonne au box-office... Et le jeu aussi ! Ce n'est guère étonnant, et c'est bien la raison pour laquelle les éditeurs s'arrachent ce genre de licence... Est-ce justifié ? Les fans de l'homme-araignée ont-ils été dignement servis sur leur GameCube, ou ont-ils plutôt intérêt à changer d'idole ? En tout cas, les développeurs de Treyarch ne se sont pas contentés d'adapter le long-métrage de Sam Raimi, ils ont également apporté à ce Spiderman quelques bonus à l'attention des connaisseurs. Voyons donc le résultat.

Spider-Man sur GameCube n'est pas une adaptation directe de la bande dessinée, puisqu'elle suit la trame du film. Néanmoins, ce dernier étant fidèle à l'esprit et au scénario d'origine, les personnalités et l'ambiance que l'on retrouve dans le jeu correspondent tout à fait à ce que sont en droit d'attendre les fans du superhéros. L'intrigue du film a même été légèrement modifiée, pour incorporer quelques ennemis célèbres de l'homme-araignée. On retrouve donc avec plaisir quelques figures emblématiques (c'est paradoxal, non ?), retranscrites avec fidélité sans pour autant contraster avec le style donné par le film. On ne peut donc que féliciter Treyarch sur ce point.

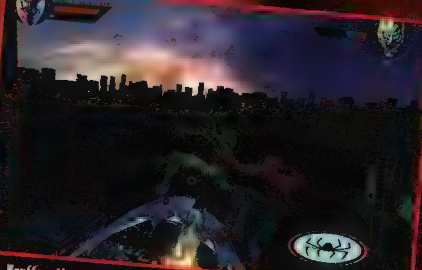
Le titre en lui-même est un pur jeu d'action, dans la lignée des précédentes apparitions du héros sur PS One et Dreamcast. La réalisation est excellente, avec notamment une ville de New York qui donne envie de se balader à travers les gratte-ciel juste pour le plaisir des yeux. L'animation est exemplaire, et Spider-Man apparaît ici plus vrai que nature. La musique colle bien à l'action, sans être toutefois aussi présente que dans le film, et c'est bien dommage. Le principal défaut reste la caméra, qui tarde souvent à se repositionner correctement. Heureusement, ce petit problème est surmontable et, dans le pire des cas, il suffit d'appuyer sur un bouton du pad pour tout remettre en ordre. La difficulté est bien dosée, amenant le joueur à tirer parti des diverses capacités de son héros aux moments opportuns, conservant ainsi l'esprit d'origine. Bref, Spider-Man est une réussite, susceptible de ravir les fans comme les autres !

Fab

C'est sans doute la façon la plus agréable de se balader en ville.

Dans certaines missions, la discrétion sera de mise.

La toile pourra également servir à improviser quelques réparations urgentes.


Le Bouffon Vert ne veut pas me prêter sa planche !

Graphismes	superbes
Animation	excellente
Maniabilité	bonne
Endurance	très bonne
Son	bon

88



Maniac Racers Advance

Conception : Konami - Distribution : Konami
Genre : deux roues - Nombre de joueurs : 1-4

Maniac Racers Advance (nom européen de Motocross Maniacs Advance) est la séquelle GBA du bon vieux Motocross Maniacs d'antan de la Game Boy. Le principe est rigoureusement le même, à savoir un jeu en 2D à scrolling vertical où il faut faire le tour des circuits le plus vite possible. La principale nouveauté vient de l'apport d'items à la Mario Kart qu'il faut récupérer en chemin et qui permettent de ralentir les concurrents (missiles, mines) ou bien de bénéficier d'avantages (invincibilité, vitesse accrue) pendant un court instant. Lors des circuits, il faut constamment surveiller son réservoir d'essence, car si ce dernier devient complètement vide, c'est le Game Over assuré. Il faut donc récolter les barils de carburant disséminés dans les parcours pour pallier à ce petit problème. Autre point crucial, celui de la Nitro. Elle permet de développer des accélérations monstrueuses qui se révèlent très utiles pour décoller lors d'un saut ou pour dépasser ses concurrents au dernier moment. Tout comme pour le carburant, il faut récupérer les lettres N pour faire le plein de turbo. La réalisation technique du soft est correcte, avec des décors assez détaillés et très colorés et des sprites mignons à croquer. L'animation va à fond la caisse et est exempte de ralentissements. La prise en main est très bonne, et il suffit d'y jouer une dizaine de minutes pour bien maîtriser le jeu. La durée de vie est honnête, avec six coupes, classées dans un ordre croissant de difficulté, à remporter et quelques persos cachés à débloquer. Sans compter la présence d'un mode 4 joueurs très fun. Au final, MRA est un titre qui n'atteint peut-être pas des sommets, mais qui n'en demeure pas moins sympathique à jouer.

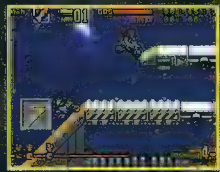
JUL



Il y a aussi une vraie piste de motocross.



Petite balade en orient


Un petit tour dans l'espace...



Il faut utiliser les turbos au bon moment afin de décoller très très haut.



On trouve également un niveau aux couleurs de Noël.

Note : 73 %



Legends of Wrestling

Conception : Acclaim Entertainment - Distribution : Acclaim
Genre : catch - Nombre de joueurs : 1-4

Je suis navré, mais trop c'est trop ! J'ai beau être un fan absolu de catch américain, je ne peux cautionner une telle nullité. C'est dommage, car l'idée de proposer un jeu mettant en scène les anciennes stars qui ont fait la gloire de la WWF ou de la WCW était tout bonnement géniale. Malheureusement, le pire est à venir... La modélisation des catcheurs est des plus ridicules, nous donnant l'impression de voir évoluer des bibendums sur le ring. Les animations sont dans le même ton, avec des mouvements ridicules qui sont dans l'ensemble beaucoup trop raides, le tout épaulé par des bruitages risibles qui ne font qu'accentuer le coté marrant des combats. Pour être honnête, on a plus l'impression d'assister à un sketch qu'à un vrai match de cette discipline, qui se veut spectaculaire avant tout. Le gameplay est tout aussi minable, avec un panels de prises plus que limité et des temps de réactions bizarres, qui font que les catcheurs ne réagissent pas toujours quand on le souhaite, ce qui se révèle vraiment gênant. Côté modes de jeu, c'est assez classique, avec des matchs en simple, en équipe, un mode carrière et un tournoi où il faut conquérir le titre de champion. On trouve aussi un éditeur de catcheur qui vous permettra de créer l'athlète de vos rêves. Alors voilà, j'ai beau faire de mon mieux et chercher à fond, je ne vois aucun intérêt à posséder cette catastrophe en puissance. Et pourtant, Dieu sait que je kiffe à mort ce divertissement sportif...

JUL

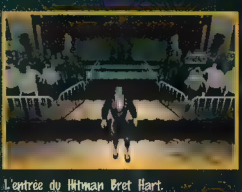

Bien entendu, les combats par équipe sont de la partie.


Jimmy «Superfly» Snuka a toujours aimé les acrobaties !


Le grand Hulk affronte le millionnaire du ring Ted Di Biase.



Voici une création originale signée Junior : l'homme-string...


L'entrée du Hitman Bret Hart.



L'écran titre du jeu qui nous met direct dans le bain.

Note : 49 %

Fiche Perso

Sonic le

Si vous parliez il y a encore quelques années de Sonic à un nintendomaniaque, celui-ci vous répondait, arrogant, que le personnage de Sega ne valait rien en comparaison de Mario, le héros de Nintendo. Aujourd'hui, des épisodes mettant en scène Sonic sont sortis sur Game Boy Advance et sur GameCube et, désormais, la guerre entre les deux géants nippons qui a marqué toutes les années 1990 est oubliée. Revenons sur ces dix années de succès.

Sonic est né pour contrer le Mario de Nintendo. Nous sommes aux débuts des années 1990, la Megadrive est sortie depuis un an au Japon et Sega a besoin d'un héros charismatique et d'une série de jeux de plate-forme à succès pour sa 16 bits. La création de ce personnage est confiée à Yuji Naka et à Naoto Oshima. Diverses idées sont proposées, et très vite, le choix s'oriente vers les animaux. Un bulldog, un lapin ou... un hérisson. Pour la couleur, ce sera bleu, à l'image du logo de Sega. Commence alors la réflexion sur le jeu dans lequel il évoluera. Alors que Mario propose de la plate-forme regorgeant de recherche, les équipes de création de Sonic choisissent de privilégier la vitesse et la simplicité de l'action. Ainsi abandonnent-ils rapidement l'idée de doter Sonic de la capacité de soulever et de lancer des objets. Tout doit se



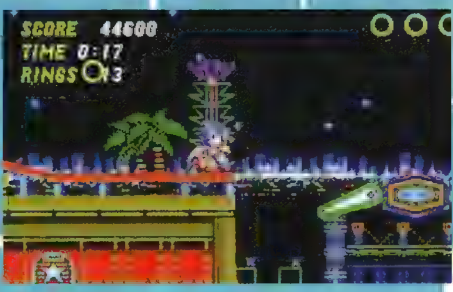






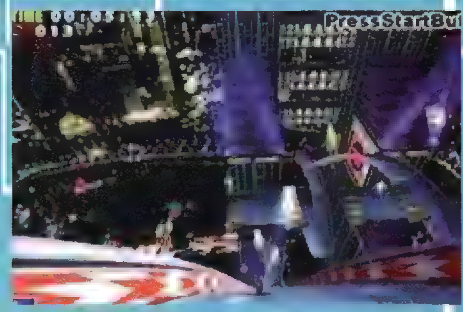



Le premier Sonic.

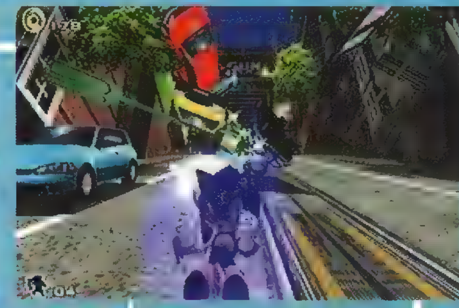


Sonic 2, en 1992.

HÉRISSON



Sonic Adventure, premier du nom...


...et sa suite, Sonic Adventure 2.



faire avec un minimum de touches, et l'arme principale du petit hérisson sera donc son saut.
Ce gameplay épuré aura des répercussions évidentes sur la construction du jeu. Le premier épisode de Sonic, sorti en 1991 au Japon, est un succès énorme. Il fait alterner des phases de plate-forme plutôt classique (récupération d'anneaux, de bonus, d'Émeraudes du Chaos) et des phases ultra-rapides (les fameux loopings). L'animation atteignait des sommets, les décors étaient d'une richesse à couper le souffle : dix-huit niveaux de pur bonheur pour lutter contre l'infâme docteur Robotnick.
Tout comme Mario, Sonic va alors revenir dans de multiples séquelles. D'abord, Sonic 1 est adapté sur Master System et GameGear. Et puis arrive Sonic 2, où le petit hérisson se retrouve affublé de Tails (façon Mario-Luigi ?). Le jeu est dans la lignée du premier épisode, toujours plus beau, plus fou, et propose même un mode duel par écran splitté. Viennent ensuite (la liste n'est pas exhaustive !) Sonic CD sur Mega CD avec ses décors en 3D isométrique, puis Sonic 3, en 1994 et toujours sur MegaDrive qui déçoit un peu les fans. Ensuite arrive Sonic & Knuckles, qui introduit un nouveau personnage dans la galaxie de Sonic. À cette époque, Knuckles est l'ennemi de Sonic, manipulé bien sûr par le toujours aussi infâme Robotnick. Un bon jeu, et la cartouche proposait, surtout, de rejouer à Sonic 2 et 3 avec Knuckles en personnage supplémentaire. Puis Knuckles et Tails vont avoir leur jeu solo, et Sonic sa course de kart, comme Mario. Sur Saturn, on trouve entre autres Sonic Jam (une compilation) et Sonic R (une course), mais pas l'Arlésienne tant promise Sonic Xtreme, vrai jeu de plate-forme. La console avait en effet de trop faibles performances en 3D.
Le renouveau arrive en 1998 avec la Dreamcast et le formidable Sonic Adventure, véritable aboutissement de la série. Transposition fidèle en 3D de l'univers classique des Sonic : décors sublimes, musique magnifique, animation assommante. On retrouve enfin Sonic. Une suite sort d'ailleurs en 2001 sur Dreamcast, et aussi sur GameCube.
Sonic fait partie des personnages de légende des jeux vidéo, de ceux qui nous ont marqués à jamais, qui ont innové. La Sonic Team ne s'est pas en effet contentée d'imiter Mario, mais a créé un univers à part et attirant. Vitesse, précision, malice, tout cela réuni dans un personnage attachant : un vrai succès.

Sylla



Sega Sonic, sorti en arcade.

TIPS



Comme le temps passe vite ! Les grandes vacances sont déjà arrivées, ce qui fait que vous allez pouvoir vous éclater à fond sur vos consoles durant cet été. C'est pourquoi la rubrique Tips s'est mise à jour pour vous proposer les meilleures astuces de tout un tas de jeux sortis ces derniers temps. J'espère que ces quatre pages sauront pleinement vous satisfaire et, en attendant, je vous souhaite de passer de très bonnes vacances sous le soleil. Alors rendez-vous à la rentrée pour de prochaines aventures !

JUL

 = tips français  = tips américains  = tips japonais



Crash Bandicoot XS (GBA)

Pour débloquer le niveau supplémentaire
Lorsque vous aurez fini le jeu à 100 % (toutes les gemmes et toutes les reliques d'or), retournez dans le jeu et battez le boss final une seconde fois pour obtenir un niveau inédit où se trouve le monstre qui vous poursuit. Finissez ce dernier et vous obtiendrez la note de 101 %.

Pour courir à toute vitesse
Il suffit de terminer le jeu pour obtenir le pouvoir de courir plus vite. Il suffira ensuite de maintenir la touche L enfoncée pour enclencher le turbo.

Pour obtenir le double saut
Il faut vaincre N.Gin durant le stage du boss du deuxième étage.

Pour gagner la Super Belly Flop
Récupérez tous les objets du jeu pour recevoir le Super Belly Flop.

Tornado Spin
Il faut battre Tiny durant le stage du boss du troisième étage.

Universal Studio Theme Park Adventure (NGC)

Mode Attraction
Choppez les huit timbres puis allez parler à Woody Woodpecker qui se trouve près du globe. Sélectionnez le Magic Show quand vous lui parlez. Laissez finir les crédits, puis retournez à l'écran titre. L'option pour le mode Attraction sera alors disponible.

Mode Nuit
Finissez toutes les attractions et le soleil se couchera.

Points faciles
Regardez de façon répétée le Waterworld Show [illegible] 100 points à chaque fois.

Argent facile
Marchez autour du [illegible], ramassez les [illegible] et [illegible] n'importe où.



Castlevania : Concerto of Midnight Sun (GBA)

Pour obtenir le Rush Boss Mode
Finissez le jeu avec n'importe quelle fin.

Pour jouer avec Maxim
Finissez le jeu une fois puis recommencez une nouvelle partie en entrant le nom MAXIM.

Pour jouer en niveau très difficile
Finissez le jeu une fois puis recommencez une nouvelle partie en entrant le nom HARDGAME.

Pour jouer avec Maxim dans le Rush Boss Mode
Maintenez enfoncées L et R quand vous choisissez le niveau de difficulté pour que Maxim remplace Juste.

Pour obtenir le Sound Test
Terminez le jeu avec la vraie fin.





Spider-Man : The Movie (NGC)

Recommencer un niveau
Lorsque vous aurez terminé un niveau, il est possible de le recommencer en passant par le menu Level Warp.

Débloquer les nouveaux personnages
Peter Parker
Il faut finir une fois le jeu en mode Facile.

Alex Ross Spider-Man
Il faut finir le jeu une fois en mode Normal.

Spider-Man catcheur
Terminez une fois le jeu en mode Facile.

Le Bouffon Vert
Il faut d'abord entrer le code ARACHNID pour tout débloquer et démarrer une nouvelle partie. Choisissez ensuite le mode Superheros puis quittez le jeu. Entrez ensuite dans le menu Spécial et sélectionnez le dernier choix de l'option de sélection des niveaux, vous assisterez alors à la fin du jeu. Allez ensuite dans la boutique secrète, vous trouverez une option permettant de jouer avec le Bouffon Vert.

Débloquer le Pinhead Bowling
Il faut obtenir 10 000 points en mode Story pour débloquer ce mode dans l'entraînement.

Débloquer les différents films
Le film Special Vulture
Il faut obtenir 20 000 points en mode Story pour débloquer ce film dans la galerie.

Le film du Shocker
Il faut obtenir 30 000 points en mode Story pour débloquer ce film dans la galerie.

Le film du bouffon vert
Terminez le jeu une fois en mode Hero pour débloquer ce film dans la galerie.

Le film du bouffon jaune
Terminez le jeu en mode Zero pour débloquer ce film X mettant en scène notre ami Kyo...

Pour avoir de la toile d'araignée à l'infini
Il faut obtenir 50 000 points en mode story pour avoir de la toile d'araignée illimitée.

Pour affronter Bonesaw
Il faut vaincre 60 ennemis dans l'entraînement au combat.

Cheat Codes
Entrez ces différents codes dans le menu Cheat de la section Special pour bénéficier de tas de bonus.

Pour tout débloquer
Entrez ARACHNID dans le menu Cheat.

Pour jouer avec Captain Stacey
Entrez CAPTAINSTACEY dans le menu Cheat.

Super Coolant
Entrez CHILLOUT dans le menu Cheat.
Pour jouer en mode Matrix
Entrez DODGETHIS dans le menu Cheat.

Pour jouer en veste de Goblin
Entrez FREAKOUT dans le menu Cheat.
Pour jouer avec Mary Jane
Entrez GIRLNEXTDOOR dans le menu Cheat.

Pour jouer avec des grosses têtes
Entrez GOESTOYOURHEAD dans le menu Cheat.

Pour obtenir des niveaux d'entraînement bonus
Entrez HEADEXPLODY dans le menu Cheat.

Pour jouer avec le Shocker
Entrez HERMANSCHULTZ dans le menu Cheat.

Pour avoir accès à tous les niveaux
Entrez IMIARMAS dans le menu Cheat.

Pour que les ennemis aient des grosses têtes
Entrez JOELSPEANUTS dans le menu Cheat.

Pour jouer avec Knuckles the Thug
Entrez KNUCKLES dans le menu Cheat.

Pour obtenir toutes les commandes de combat
Entrez KOALA dans le menu Cheat.

Pour avoir de la toile d'araignée illimitée
Entrez ORGANICWEBBING dans le menu Cheat.

Pour jouer avec un policier
Entrez REALHERO dans le menu Cheat.

Pour passer au niveau suivant
Entrez ROMITAS dans le menu Cheat. Faites ensuite Pause durant le jeu puis sélectionnez l'option Niveau suivant.

Pour jouer avec le scientifique
Entrez SERUM dans le menu Cheat.

Petite araignée
Entrez SPIDERBYTE dans le menu Cheat.

Pour jouer avec l'oncle Ben
Entrez STICKYRICE dans le menu Cheat.

Pour jouer avec Thug
Entrez THUGSRUS dans le menu Cheat.

Pour jouer en mode à la première personne
Entrez UNDERTHEMASK dans le menu Cheat.



Rave : The Groove Adventure (NGC)

Pour débloquer le mode Story Edit
Il faut finir le jeu avec tous les personnages par défaut pour débloquer ce mode qui permet d'écrire et de sauvegarder sa propre histoire.

Pour jouer avec Sieghart
Il faut finir le jeu en mode Story avec Go pour que ce personnage devienne jouable en mode Free et Versus.

Pour jouer avec King
Il faut finir le jeu en mode story avec Haru pour que ce personnage devienne jouable en mode Free et Versus.

Pour jouer avec Poosya
Il faut finir le jeu en mode Story avec Elie pour que ce personnage devienne jouable en mode Free et Versus.

Pour jouer avec Gale
Il faut finir le jeu en mode Story avec Shuda pour que ce personnage devienne jouable en mode Free et Versus.

Pour jouer avec Aniki
Il faut finir le jeu en mode Story avec Musica pour que ce personnage devienne jouable en mode Free et Versus.



Resident Evil (NGC)

Pour débloquer le mode Dangerous Zombie
Il suffit de venir à bout du jeu avec Jill ou Chris pour débloquer ce mode.

Pour débloquer le mode Ennemis invisibles
Il faut terminer le jeu deux fois avec Jill ou Chris pour débloquer ce mode.

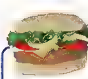
Pour gagner divers bonus
Terminez le jeu en mode Ennemis invisibles en moins de cinq heures.

Pour obtenir les nouvelles tenues
Lorsque vous aurez fini le jeu avec Chris ou Jill, vous obtiendrez une clé qu'il faudra utiliser dans les toilettes pour changer de tenue.

Pour obtenir le lance-roquettes
Il faut terminer le jeu avec Jill ou Chris en moins de trois heures pour gagner cette arme surpuissante.

Pour débloquer le mode Real Survivor
Il faut finir le jeu avec Jill ou Chris. Dans ce mode, les coffres ne communiquent pas entre eux, ce qui fait que vous ne pourrez pas reprendre un objet que vous auriez déposé dans une malle précédemment.

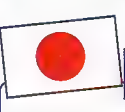
Pour obtenir la Samurai Edge
Il faut finir le jeu avec Chris ou Jill en moins de cinq heures.



Soccer Slam (NGC)

Mode Beach Ball
Faites la manipulation suivante à l'écran principal : R, Droite, Droite, Bas, Y, X pour débloquer le mode Beach Ball.

Mode Big Head
Faites la manipulation suivante à l'écran principal : R, L, Haut, Haut, Y, Y pour avoir accès au mode Big Head.



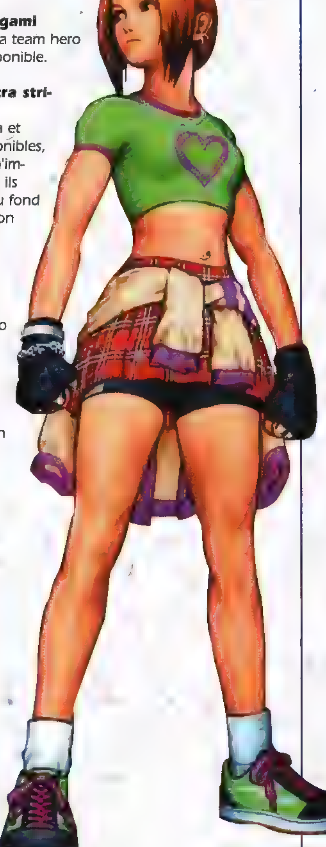
King of Fighters Ex (GBA)

Débloquer Geese Howard
Finissez le jeu avec la team Garou Densetsu (Fatal Fury) pour que Geese soit disponible.

Débloquer Iori Yagami
Finissez le jeu avec la team hero et Iori sera alors disponible.

Débloquer les extra strikers
Pour que K', Maxima et Vanessa soient disponibles, finissez le jeu avec n'importe quelle équipe, ils apparaîtront alors au fond de l'écran de sélection des personnages.

Débloquer l'extra striker Ryuji Yamazaki
Finissez le mode Solo avec Ryo au niveau de difficulté Very Hard pour que ce perso archi-classe fasse son apparition à l'écran de sélection des extra strikers.





Wolfenstein 3D (GBA)

Pour passer au niveau suivant
Mettez en pause, maintenez L + R puis faites A, B, A, A, B, B, B, A. Si la manipulation a bien réussie, vous entendrez alors un son, et vous passerez alors au niveau suivant. A noter que vous atterrirez dans un niveau bonus si vous effectuez cette manip dans le premier stage.

Pour débloquer toutes les armes et toutes les clés
Mettez en pause, maintenez L + R puis faites A, B, B, A, A, A, A, A. Un son se fera alors entendre si vous réussissez la manip. A vous toutes les armes et toutes les clés, ainsi que le plein d'énergie et de munitions.

Pour obtenir le God Mode
Mettez en pause, maintenez L + R puis faites A, A, B, A, A, A, A, A. Un son retentira si vous y êtes parvenu. Vous serez alors invincible !

Legends of Wrestling (NGC)

Pour débloquer tous les catcheurs
Faites Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Y, Y, X durant le menu principal pour obtenir toutes ces anciennes stars du ring.

Virtua Striker III ver.2002 (NGC)

Pour débloquer le Stade Century
Il faut terminer le mode «Road to International Cup», vous débloquerez alors ce stade dès votre première victoire en World Cup.

Pour débloquer le FC Sonic
Il faut accumuler 20 points en mode Ranking. Cette équipe, constituée de persos tirés de l'univers de Sonic, vous lancera alors un défi, qu'il vous faudra réussir si vous souhaitez qu'elle devienne jouable.

Pour débloquer le Yukichan United
Il faut accumuler 30 points en mode Ranking. Cette team vous lancera alors un défi. Battez-la pour qu'elle soit sélectionnable.

Pour débloquer le Stade Velvet
Terminez le mode «Road to International Cup» pour avoir accès à ce stade.

Pour perdre à tous les coups
Il suffit de prendre l'équipe de France !!!



Gauntlet Dark Legacy (NGC)

Pour que le chevalier ait un costume d'arts martiaux
Il faut entrer RIZ721 à la place de son nom.

Pour que le magicien se transforme en alien
Il faut entrer SKY100 à la place de son nom.

Pour que le guerrier se change en orc
Il faut entrer MTN200 à la place de son nom.

Pour que le bouffon ait des smileys
Il faut entrer STX222 à la place de son nom.

Pour que le chevalier se change en serveuse
Il faut entrer KAO292 à la place de son nom.

Pour que le chevalier soit en habit noir avec une cape
Il faut entrer DARTHC à la place de son nom.

Pour que le chevalier se change en ninja
Il faut entrer TAK118 à la place de son nom.

Pour que la valkyrie se change en faucheuse
Il faut entrer TWN300 à la place de son nom.

Pour gagner 10 000 pièces d'or par niveau
Il faut entrer 10000K à la place de son nom.

Pour avoir toujours 9 potions et clés
Il faut entrer ALLFUL à la place de son nom.

Pour lancer plus vite
Il faut entrer QCKSHT à la place de son nom.

Ennemis rétrécis et croissance illimitée
Il faut entrer DELTA1 à la place de son nom.

Pour avoir du turbo à l'infini
Il faut entrer PURPLE à la place de son nom.

Vision rayon X illimitée
Il faut entrer PEEKIN à la place de son nom.

Pour être invisible à l'infini
Il faut entrer 000000 à la place de son nom.

Pour avoir un pouvoir de résurrection illimité
Il faut entrer 1ANGEL à la place de son nom.

Pour avoir le triple tir illimité
Il faut entrer MENAGE à la place de son nom.

Pour avoir le supershot illimité
Il faut entrer SSHOTS à la place de son nom.

Pour que le poulet Pojo soit illimité
Il faut entrer EGG911 à la place de son nom.

Pour avoir des projectiles réfléchissants à volonté
Il faut entrer REFLEX à la place de son nom.

Pour courir plus vite
Il faut entrer XSPEED à la place de son nom.

Pour être invincible
Il faut entrer INVULN à la place de son nom.

TOP DE LA REDAC

Le top de Jul

GBA
1 Super Mario World 2
2 Golden Sun
3 Mario Kart Super Circuit
4 Castlevania : Circle of the Moon
5 Sonic Advance
6 Wario Land 4
7 KOF Ex Blood
8 Super Mario Advance
9 Advance Wars
10 Captain Tsubasa

GameCube
1 Star Wars : Rogue Leader
2 BioHazard Rebirth
3 Pikmin
4 Luigi's Mansion
5 Soccer Slam
6 Sonic Adventure 2
7 Super Smash Bros Melee
8 James Bond : Espion pour Cible
9 Extreme G3
10 SSX Tricky

SNES
1 Zelda : A Link to the Past
2 Super Mario World
3 Street Fighter 2
4 Super Mario Kart
5 Super Soccer

Nintendo 64
1 Zelda : Ocarina of Time
2 Mario 64
3 Mario Kart 64
4 Goldeneye 007
5 Perfect Dark

Le top de Sylla

GBA
1 : Castlevania : Harmony of Dissonance
2 : Tactics Ogre
3 : Spider-man
4 : Sonic Advance
5 : Super Mario World 2
6 : Golden Sun
7 : Breath of Fire II
8 : Advance Wars
9 : Crash Bandicoot
10 : Wario Land 4

GameCube
1 : Eternal Darkness : Sanity's Requiem
2 : Super Smash Bros Melee
3 : Biohazard Rebirth
4 : Star Wars : Rogue Leader
5 : Soccer Slam
6 : Bomberman Generation
7 : ISS 2
8 : NBA 2K2
9 : Extreme G3
10 : Pikmin

SNES
1 : Zelda : A Link to the Past
2 : Super Mario Kart
3 : Final Fantasy VI
4 : Yoshi's Island
5 : Donkey Kong Country 2

N64
1 : Zelda : Ocarina of Time
2 : Perfect Dark
3 : Zelda : Majora's Mask
4 : Conker's : Bad Fur Day
5 : Mario Paper

Le top des lecteurs

GBA
1 : Golden Sun
2 : Mario Kart Super Circuit
3 : Advance Wars
4 : Sonic Advance
5 : Super Mario World 2
6 : Crash Bandicoot
7 : Wario Land 4
8 : Bomberman Tournament
9 : Castlevania : Circle...
10 : Doom Advance

GameCube
1 : Super Smash Bros Melee
2 : Pikmin
3 : Starfox Adventures
4 : Star Wars : Rogue Leader
5 : The Legend of Zelda
6 : Luigi's Mansion
7 : Sonic Adventure 2
8 : Resident Evil Rebirth
9 : Super Mario Sunshine
10 : Wave Race : Blue Storm

SNES
1 : Zelda : A Link to the Past
2 : Super Mario Kart
3 : Super Mario World
4 : Final Fantasy VI
5 : Yoshi's Island

N64
1 : Zelda : Ocarina of Time
2 : Zelda : Majora's Mask
3 : Perfect Dark
4 : Mario Kart 64
5 : Super Smash Bros

Le top de S.O.A.P

GBA
1 : Advance Wars
2 : Sonic Advance
3 : Golden Sun
4 : Castlevania : Harmony of Dissonance
5 : Super Mario Advance
6 : Super Mario World 2
7 : Wario Land 4
8 : Breath of Fire II
9 : Magical Vacation
10 : Tactics Ogre

GameCube
1 : Star Wars : Rogue Leader
2 : SSX Tricky
3 : Eternal Darkness : Sanity's Requiem
4 : Bomberman Generation
5 : Super Smash Bros Melee
6 : Bloody Roar : Primal Fury
7 : Biohazard Rebirth
8 : James Bond : Espion pour Cible
9 : Soccer Slam
10 : Extreme G3

SNES
1 : Final Fantasy VI
2 : Super Mario All Stars
3 : Donkey Kong Country 2
4 : Zelda : A Link to the Past
5 : Tetris Battle

N64
1 : Super Mario 64
2 : Zelda : Ocarina of Time
3 : Starfox 64
4 : Ogre Battle 64
5 : 1080 Snowboarding

Vous pouvez bien sûr faire évoluer le top des lecteurs en continuant de nous envoyer par écrit la liste de vos jeux préférés.

DATES DE SORTIES

DATE FRANCE	JEU	EDITEUR	GENRE
NINTENDO GAMECUBE			
JUIN			
28	Les Royaumes perdus	Activision	RPG
JUILLET			
02	Hidden Invasion	Swing	Action/aventure
04	SSX Tricky	Electronic Arts	Sport
25	Worms Blast	Ubi Soft Entertainment	Action/réflexion
26	Smuggler's Run : Warzones	Take Two Interactive	Course
NC	Spyhunter	Midway	Course
NC	Toxic Grind	THQ	Aventure/action
NC	ZooCube	Acclaim	Réflexion
AOÛT			
30	Capcom vs. SNK 2 EO	Capcom	Combat
SEPTEMBRE			
13	Resident Evil	Capcom	Aventure/action
27	Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	Sport
NC	Die Hard : Vendetta	Fox Interactive	Action
NC	Jimmy Neutron : un garçon génial	THQ	Action
NC	Red Card Soccer	Midway	Sport
NC	Star Wars : The Clone Wars	LucasArts Entertainment	Action
NC	Tetris Worlds	THQ	Réflexion
NC	TimeSplitters 2	Eidos	FPS
NC	Turok Evolution	Acclaim	FPS
NC	X-Men . Next Dimension	Activision	Combat
GAME BOY ADVANCE			
JUILLET			
01	Zidane Football Generation	Cryo Interactive	Simulation
05	Duke Nukem Advance	Take Two	FPS
05	Top Gun	Titus	Combat
19	Stuart Little 2	Activision	Plate-forme
NC	Medabots Type A : Metabee	Bam ! Entertainment	Action
NC	Medabots Type A : Rokusho	Bam ! Entertainment	Action
NC	Pinball Challenge Deluxe	Ubi Soft	Action
NC	The Three Stooges	Metro 3D	Action
NC	Tiger Woods PGA Tour	Destination Software	Sport
NC	Wolfenstein 3D	Bam ! Entertainment	FPS
NC	ZooCube	Acclaim	Réflexion
AOÛT			
12	Agassi Tennis Generation	Cryo Interactive	Sport
30	Mat Hoffman's Pro BMX 2	Activision	Sport
NC	Boulder Dash EX	Kemco	Action/réflexion
NC	The King of Fighters EX : Neo Blood	Marvelous Entertainment	Combat
NC	Worms World Party	Ubi Soft	Stratégie
SEPTEMBRE			
01	Sheep	Empire Interactive	Action
27	Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	Sport
NC	Evolution Worlds	Ubi Soft	RPG
NC	Guilty Gear X Advance Edition	Sammy	Combat
NC	Hey Arnold ! The Movie	THQ	Plate-forme
NC	Moto Racer Advance	Ubi Soft	Course
NC	Scooby-Doo The Movie	THQ	Plate-forme
NC	Speedball 2 : Brutal Deluxe	Wanadoo	Sport
NC	Spirit	THQ	Aventure/action
NC	Wizardry Summoner	Natsume	RPG
NC	Worms Blast	Ubi Soft	Action/réflexion
NC	X-Men : Next Dimension	Activision	Combat

Other Screens ?!

Qu'est-ce que c'est que ce truc ?

GamePlay 128 s'enrichit jour après jour et voici donc une rubrique pour vous informer sur ce qui se passe à la TV et au cinéma. Ces deux pages vous donneront non seulement des nouvelles sur l'actualité de ces deux médias, mais vous proposeront également autant que possible des scoops, ou à défaut des news fraîches du jour. Pour cette fois-ci, je vais vous parler de Digimon puisqu'une grande nouvelle vient de nous arriver avec la confirmation d'une quatrième saison qu'on n'attendait plus, ainsi que quelques petites news sur les choses qui devraient nous tomber dessus à la TV d'ici quelques mois.

Doc



Digimon est une série qui a été ressentie (non sans raison) comme une réponse du berger à la bergère, de Bandai à Nintendo après la «création» de ses Pokémon. Bandai est pourtant le créateur des Tamagotchi, ces petits animaux virtuels en forme d'œufs qui ont eu leur heure de gloire il y a quelques années et sont à l'origine de la passion des Japonais pour l'élevage de monstres virtuels. Leurs descendants sont ces monstres digitaux : les Digimon. Mais le succès des Digimon au Japon est resté loin derrière celui des monstres de poche de Nintendo et Game Freak qui se sont taillés la part du lion sur le marché du Monster RPG et, plus important, la primauté dans le cœur des enfants. La popularité de la souris électrique jaune (Pikachu pour les intimes) est assez indéniable et le cri du numéro 25 est connu mondialement. Si Digimon existe toujours c'est pour deux raisons : parce que Pokémon marche toujours et parce que Haim Saban, le millionnaire d'origine française qui dirige l'empire éponyme (sa société gère, entre autres, le réseau Fox Kids) a autant le sens des affaires que l'esprit revanchard. En effet, c'est à Saban que l'on a proposé Pokémon en premier (série qu'il a refusé d'acheter sur le conseil pas si avisé que cela d'un de ses ex-employés) et le succès de la série après son achat par 4Kids est resté en travers de la gorge de celui qui a fait le succès de Goldorak en France (entre autres). L'achat un peu précipité de Digimon ne s'est pas révélé pour autant un mauvais investissement et le succès mondial de la série est en grande partie responsable du retour des séries japonaises sur les petits écrans de France et des USA (celui-ci avait bien entendu été amorcé par Pokémon). Ce succès semble ne pas se démentir et si celui de Digimon est surtout significatif aux USA et en Allemagne, il est malgré tout mondial. Ainsi, alors qu'on note une incapacité de Pokémon à ratisser large et à conserver ses fans après un certain âge, Digimon semble pouvoir garder l'intérêt du spectateur bien au-delà des 8-12 ans qui constituent le cœur de cible. Ce succès est explicable pour deux raisons principales : le scénario et le graphisme sont plus recherchés que ceux de son concurrent direct, et Digimon est constitué de quatre séries mettant en scène des héros et des monstres différents, ce qui empêche le public de s'ennuyer et renouvelle l'intérêt en estompant l'impression de série à rallonge.

Digimon Frontier

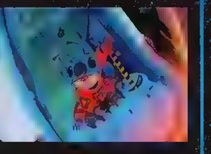
Digimon Frontier est le nom de cette quatrième saison. Elle est diffusée actuellement au Japon et met en scène cinq héros qui utilisent des cartes (comme dans le troisième volet non encore diffusé en France : Digimon Tamers), non pas pour invoquer des monstres mais pour se fondre dans une armure Digimon (un peu comme dans les séries de sentai dont sont extraites les scènes d'action de Power Rangers). Ils seront bien sûr aidés par de gentils Digimon pour combattre les méchants et sauver le monde une nouvelle fois. Le fil rouge de cette série reste les grosses lunettes qui reviennent pour cette nouvelle série et bien sûr les digivolutions variées et parfois inattendues de ces petits monstres si attachants, qui, s'ils font vendre de moins en moins de jouets et de jeux vidéo, restent assez populaires pour pérenniser le genre.

Harry Potter 2
Bientôt sur vos écrans

Le deuxième film de la création de J. K. Rowling arrive en France en novembre. La Chambre des secrets n'en aura bientôt plus pour tous les fans d'Harry Ron et Hermione. Pour ceux qui ne peuvent plus attendre, voici les nouveaux acteurs qui apparaîtront cette fois-ci ! Kenneth Branagh sera Gilderoy Lockhart, le professeur assez innommable du second livre, Jason Isaacs aura le bonheur de jouer le rôle du père de la peste de service : Lucious Malfoy, Miriam Margolyes sera le Professeur Sprout. Voilà pour les rôles principaux, je ferais peut-être un dossier la prochaine fois.



Toujours au cinéma



Pour ceux qui ne seraient pas encore au courant, cet été sera celui de l'animation. Ainsi vous pouvez déjà aller voir Le Voyage de Chihiro, la merveilleuse aventure d'une petite fille dans un univers féerique de conte japonais, réalisé par le grand maître Hayao Miyasaki ; Lilo et Stitch, l'histoire du résultat destructeur d'une manipulation génétique qui se réfugie sur Terre sous la protection d'une petite fille ; L'Age de glace, une histoire de sauvetage de bébé à l'ère glaciaire... et vous pourrez bientôt vous régaler devant Spirit et Spy Kids 2 !

Yu-Gi-Oh !
Bientôt sur une chaîne hertzienne ?

Malgré le succès de la série sur Canal J, on n'a toujours aucune nouvelle concernant une éventuelle venue de la série culte sur une chaîne plus grand public. Les aventures de Yugi sont, rappelons-le, le plus gros succès jamais connu dans le domaine du jeu et de la Japanimation. Cette série tirée d'un manga de Kazuki Takahashi publié en France par Kana. La série est basée sur un contexte simple : un jeune garçon assemble un puzzle égyptien mystérieux et libère ainsi un personnage étrange et dangereux qui devient sa seconde âme. S'en suit une succession de jeux mettant en scène une galerie de personnages colorés.



Pokémon
4 et 5

Les deux derniers films de Pokémon ne devraient plus tarder à sortir. Si le quatrième (Pokémon 4Ever - Best Friends, Better Foes) se fait attendre aux USA (il ne sortira qu'à la fin de l'année) et donc en Europe, les spectateurs japonais seront devant le cinquième au moment où vous lirez ces lignes. Ce dernier film Pokemon: Guardian Spirits of the Water Capital est une allégorie de Venise. La ville italienne est en effet le modèle pour Altomare, la ville que Sacha Pikachu et la petite bande vont avoir à sauver. Les nouveaux Pokémon : Latios et Latias seront là pour mettre un peu d'ambiance.



Mascottes en cascades



Le phénomène mascotte semble continuer. Ces personnages mignons, ouvertement pensés pour être mignons et rien d'autre (ou presque) se multiplient. Après les diverses créations de la Sanrio, cette entreprise japonaise qui est entre autres responsable de la création de personnages comme Hello Kitty et autres Badtz Maru ou My Melody et les délires coréens de Mashi Maro (voir rubrique Goods), voici Pucca, une petite fille pas comme les autres qui nous vient encore de Corée. Le mignon est en train de conquérir le monde !

.Hack en Europe



La célèbre série de Bandai se rapproche de nous. Après une présentation du jeu PS2 à l'E3, on nous promet une sortie de la série TV en prime. .hack//SIGN (prononcez dot-hack) raconte les aventures de joueurs de RPG on-line dans «The World», un monde virtuel où se rejoignent des millions de joueurs chaque jour. Là ils combattent, discutent, ramassent des trésors, ... mais quand réalité et fiction se rencontrent, le pire peut arriver !

Bientôt sur les écrans

On nous promet tout plein de nouvelles séries TV dans les mois qui viennent. Comme d'habitude, les derniers achats des diverses entreprises américaines diffusant des anime passeront d'abord aux USA (logique !). Mais avec un peu de patience on verra arriver Shinzo (Mushrambo en VO), une série d'aventure racontant l'arrivée du sauveur d'un monde futuriste peuplé de mutants, et ce sauveur cuirassé s'appelle... Shinzo !

Nouveautés TV 2

Poursuivons... On pourra aussi voir Beyblade, une série pseudo- sportive proche de Medabots (dont on attend la seconde saison !), la troisième saison de Digimon : Digimon Tamers, Pokémon 4 le film (au cinéma), G-Gundam, une autre série de robots qui se passe dans un univers similaire à celui de Gundam Wing. Et on espère la suite de Pokémon et une éventuelle diffusion de Mon Colle Knights et de Yu-Gi-Oh (sur une chaîne hertzienne.

Encore une nouvelle rubrique pour ce nouveau numéro de Gameplay (c'est une mine...). Comme vous pouvez le voir, je vais vous présenter des goods tirés de jeux, de séries animées diverses et variées et de films. Ces objets sont généralement assez faciles à trouver, ils sont disponibles dans les boutiques qui font de l'import de produits japonais et américains. Si vous n'en connaissez pas, jetez donc un coup d'œil dans Otaku pour vous fournir. Moi je m'en vais faire un tour pour trouver de quoi remplir ces pages la prochaine fois !

Doc

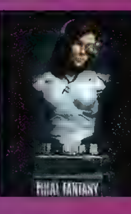
Clochette de portable

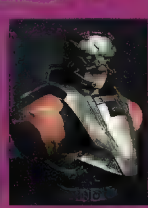




Vous êtes de plus en plus nombreux à posséder cet appareil fort pratique pour téléphoner de partout (et pour pas dire grand-chose...) et qui porte le doux nom de portable, cell phone [illegible] pocket phone [illegible]. Cet appareil à la pointe de la technologie ne serait [illegible] sans une petite décoration pour lui donner un [illegible] de personnalité (les coques d'origine sont généralement un peu tristes). C'est là qu'arrive cet objet totalement inutile, donc absolument indispensable : la clochette de portable. Quand [illegible] fait un doux bruit cristallin : que du bonheur !

Aki c'est ce joli buste ?





Palissades propose aussi des bustes du film Final Fantasy : The Spirits Within. Ainsi, vous pourrez choisir entre le Dr. Aki Ross et Grey Edwards, les deux héros du film. Ceux-ci sont représentés [illegible], pour Aki sa tenue de [illegible] à l'extérieur de la base et pour Grey son armure de combat. Les deux bustes ont une base en relation avec leur [illegible]. Aki est donc montée sur un joli support noir avec le titre du film et des pièces métalliques rappelant le design des équipements du [illegible], et Grey est simplement posé sur sa ceinture. L'effet de vieillissement de l'armure de Grey est un peu [illegible] superbes.

Duo dynamique...



[illegible]

Resident résine

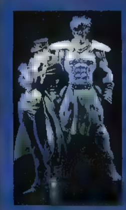


Claire Redfield, l'héroïne du second volet de Resident Evil (Biohazard pour les puristes) est l'un des personnages de la série que les fans aiment le plus... La voici donc qui pose pour vous avec cette statuette en résine de Palissades, une célèbre entreprise spécialisée dans les produits dérivés liés à la pop culture. Le personnage est représenté debout, un pistolet à la main (pour le military otaku qui sommeille en chacun de vous !), dans un decor urbain apocalyptique. La sculpture est assez fidèle au jeu et les fans trouveront là une belle addition à leur collection. Si en plus je vous [illegible]

Encore du MGS2



Les Japonais ont des choses intéressantes dans leurs machines à boules (le genre qu'on trouve devant les boulangeries et les autres boutiques). Ces trucs qu'on appelle Gashapon au pays du Soleil levant sont de vraies mines d'or pour les collectionneurs. Pour 100 ou 200 yens, soit 1 ou 2 euros, ils peuvent monter de superbes figurines du dernier Metal Gear. Et il y en a dans cette première série : Metal Gear Ray, Solid Snake, Revolver Ocelot, Hal Emmerich d'Otacon, Raiden, Olga Gurlukovich, un soldat de Gurlukovich et une figurine surprise, qui semble être une version spéciale de Raiden. De quoi satisfaire ceux qui ne peuvent pas se payer les figurines McFarlane [illegible]




Jojo pour les intimes...

Jojo's Bizarre Adventure est un manga fleuve - plus d'une soixantaine de volumes - de Hirohiko Araki. Ce manga raconte la saga d'une famille de combattants (c'est un manga de baston) qui se divise en plusieurs histoires mettant en scène l'un des membres de la famille. Le concept de la série, en dehors des combats superbement mis en scène, se fonde beaucoup sur le nom des héros qui commence par le son « DJO ». Ainsi, les héros s'appellent JOnathan JOestar, JOseph JOestar, JOtaro KuJO, JOsuke Higashikata, et GIOrno GIOrvanna. Les Joestar combattent à partir de la troisième série (les jouets en sont tirés) avec des « Stands », des auras de combat vivantes qui prennent des formes diverses et variées.

Nemesis de poche



Le personnage secondaire de la saga des Resident Evil qui a le plus marqué les fans est une créature créée par Umbrella : le méchant Nemesis du troisième épisode ! Le buste représente donc le gros méchant de service hurlant de douleur. Son corps a en effet été légèrement modifié pour les besoins de la pose et il a les tripes à l'air. Mouais, les tentacules qui lui sortent de la peau ne sont pas du meilleur gout, mais les fans s'y retrouveront ! Le buste est de bonne taille et on reconnait parfai- [illegible] survival-horror culte. Moi je le trouve toujours aussi [illegible]

Machine à badge



[illegible]

MGS2 ? !



Metal Gear Solid est le jeu qui a fait acheter le plus de PS2 à ce jour. Les aventures de ce bon Snake ont toujours plu au public, mais cette fois-ci, c'est un vrai carton. Ce quatrième volet (Metal Gear : MSX et NES, Metal Gear 2 : MSX, Metal Gear Solid : PSX, Metal Gear Solid 2 : PS2), puisque les épisodes Snake's Revenge (NES), créé spécialement pour les USA, et Metal Gear Solid (GBC) sont des épisodes hors série qui ne sont pas réalisés par la même équipe. Le dernier épisode [illegible] jouets du premier MGS, qui me contredira !





Onimusha 2

Et on a lavé le mouchoir...

[illegible] a un humour pareil [illegible] Le nouveau survival-horror de Capcom est donc le nouvel élu de McFarlane Toys. Tonton Todd nous a encore fait de superbes figurines comme à son habitude : tous les personnages principaux de ce nouvel épisode médiéval-fantastique nippon sont réunis pour décorer vos étagères et prendre la poussière. Au désespoir de vos colocataires et parents, [illegible] maison peut pas tout avoir ! Les quatre héros sont là, vous pourrez donc jouer avec Jubei, Kotaro, Magoichi et Oyu et leur faire affronter Nobunaga et Gogandantess. De grandes choses en perspective...




5 avantages exclusivement réservés aux abonnés

1 - UNE REMISE EXCEPTIONNELLE :
sur le prix de vente au numéro.

2 - AUCUNE AUGMENTATION :
La garantie d'un prix unique pendant toute la durée de l'abonnement.

3- UNE LIVRAISON A DOMICILE :
La réception de ton magazine chez toi dès sa sortie.

4 - UNE INFORMATION REGULIERE :
L'assurance de ne manquer aucun de tes numéros préférés.

5 - UNE LIGNE DIRECTE :
Pour répondre à tous les problèmes liés à ton abonnement.



A RETOURNER ACCOMPAGNE DE VOTRE REGLEMENT A :
GAME PLAY 128 - Service Abo.
48, bd Pasteur - 75015 - Paris.

oui, je m'abonne
Je choisis ...

0 10 numéros au prix de 46 EUROS au lieu de ~~54 EUROS~~

Je joins mon règlement à l'ordre de FJM PUBLICATIONS

Nom : ____________________

Adresse: ____________________

____

Code Postal : __________ Ville : __________

Offre valable en France métropolitaine seulement. Dom-Tom et étranger : contacter Laurence au : 01 43 22 00 35



EN VENTE ACTUELLEMENT